DVD ROM

FIRE DEPARTMENT

teljes játék

3

PC GURU

Magyarország legolvasottabb ja

2007. No. 10.

1896 Ft előfizetve 1384 Ft

9 771217 638003 07010

Beszámoló 12. oldal

Games Convention 07

Teszt 66. oldal

FIFA 08

Jobb lesz, mint a ProEvo?

Exkluzív teszt 62. oldal

BIOSHOCK

32. oldal

HALO 3

kipróbáltuk

28. oldal

MAFIA 2

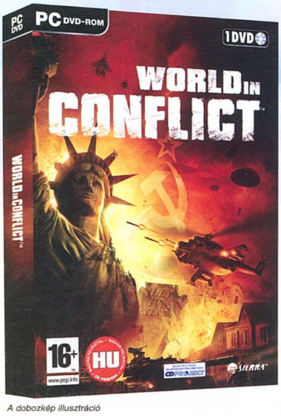
bemutató

52. oldal

PROTOTYPE

bemutató

× FARCRY 2



A dobozkép illusztráció

AZ AMERIKAI RÉMÁLOM.

1989. NEW YORK.
MEGJÖTTEK A SZOVJETEK.

WORLD IN CONFLICT™

Szuperhatalmak háborúja | Magával ragadó háttértörténet Larry Bond - Tom Clancy társszerzője - tollából 16 fős, dinamikus, multiplayer játékmód - várakozás nélkül, azonnal a csata sűrűjében találod magad!

Irányítsd csapataidat teljesen szétrombolható, valós helyszíneken Amerikában, Európában és Ázsiában és döntsd el a csaták kimenetelét a rendelkezésedre álló széles taktikai arzenállal. A stratégia és az intenzív akció újszerű keveréke PC-re - szeptembertől magyarul a boltokban.

www.worldinconflict.com

Games for Windows

© 2007 Massive Entertainment AB. Minden jog fenntartva. A World in Conflict, Massive Entertainment és a Massive Entertainment logó a Massive Entertainment AB bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Sierra és a Sierra logó a Sierra Entertainment, Inc. bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Microsoft, Windows, és a „Games for Windows" logó a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei vagy védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban.

MASSIVE ENTERTAINMENT SIERRA™ CDPROJEKT
www.cdprojekt.hu

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (bate) Bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499
Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-20-531-2419
A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16-608 Ft
6 szám: 8-862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-Rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Ezméletlen sűrű hónapon vagyunk túl. Először elutaztunk Hollandiába, hogy végre kipróbáljuk a Halo 3-at, aztán indultunk a Guru táborba, onnan pedig a Lipcsébe, a Games Conventionre. Lipcse után a Bioshock már itt várt minket az asztalunkon, és egészen egyszerűen képtelenek voltunk neki ellenállni (csakúgy, mint az új Fifának, vagy a Medal of Honor legújabb epizódjának). Na, de ne szaladjunk ennyire előre. A Halo 3 ugyanis valami egészen elképesztő, nem a legszebb, de a legjobb FPS, amivel valaha találkoztunk. A Guru táborról is csak pozitív emlékeink vannak (képek a www.pcguru.hu honlapon, és egy kis beszámoló a Levrov után). Minden srácnak örök hála a részvételért és mindenért, ami Balatonon történt. Mi nagyon jól éreztük magunkat!

Mint ahogy azt előre sejtettük: a GC idén lenyomta az E3-at. Több játék, nagyobb show – de ettől függetlenül mi továbbra is reménykedünk abban, hogy az E3 új erőre kap, és jövőre régi fényében tündököl majd.

Elérkeztünk a Bioshockhoz, amiről ugyancsak szuperlatívuszokban beszélhetünk. Nincs mese, eddig ez az év játéka. Döbbenetes képi világ, okos játékmenet és nagyszerű sztori.

Mindezek után nincs mit mondani. Lapozzatok, és élvezzétek az év tartalmilag talán legerősebb PC Guruját!

Sasa

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. SZEPTEMBER 28-án jelenik meg!

05 **AKTUÁLIS**
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Fire Department 3 08 DVD-melléklet 10 PGO Bemutató

12 **BEMUTATÓK**
12 Games Convention beszámoló 14 Far Cry 2 18 EndWar 20 Armed Assault 2 22 StarCraft 2 24 Jericho 27 Totems 28 Mafia 2 30 Call of Duty 4 32 Halo 3 beszámoló 36 Rage 40 BlizzCon 42 Unreal Tournament 3 52 Prototype 56 A játékok jövője?

62 **ISMERTETŐK**
62 Bioshock 66 FIFA 08 71 Sims 2: Bon Voyage 72 Sword of the Stars: Born of Blood 74 Medal of Honor Airborne 80 Madden 08 82 Rugby 08 84 A magyarok már a spájzban vannak 86 Ankh - Hearts of Osiris 88 Evil Days of Luckless John

90 **ROVATOK**
90 Játék mentőöv 92 Gondolatébresztő 94 NosztalGuru 104 Teljesítményteszt: World in Conflict 110 Mobil játékok 112 HAG 114 Hardver mentőöv 117 Szoftver mentőöv

96 **HARDVER**
96 Hardver hírek 102 DDR3 teszt 106 TFT teszt

118 **KÜLVILÁG**
118 Külvilág - Levelezés, film, DVD, zene, könyvek, képregények, társasjáték...

Mire szavazol: Lipcse vagy E3?

Joc

A Games Convention szervezői érezhetően igyekeztek minden követ megmozgatni, hogy az ő kiállításuk legyen elismerten az első számú játékshow, amiről mindenki , mindenhol beszél. A kint járt kollégák elmondása szerint az egész város a kiállításról szólt, mindenütt hatalmas kivetítők fogadták a látogatókat. A szervezők mellett a kiadók/ kiállítók is jobban „odatették" magukat. Az E3 ezzel szemben idén egyértelműen visszalépés volt a korábbi évekhez képest. Összegezve az látszik, hogy a GC felszálló, míg az E3 leszálló ágban van. Ennek ellenére remélem lesz még részünk olyan E3-akban mint régebben, már csak a nosztalgia okán is. Hatalmas közhely, de tudjuk: a sors útjai kiszámíthatatlanok. Mi bízunk...

Grath

Az eddigi években a válaszom automatikusan az E3 lett volna – egyszerűen az amerikai show (és nem csak a show, de a játékkínálat és az újdonságok száma is) sokkal színvonalasabb volt. Idén azonban kicsit fordult a kocka, Lipcse valamennyit erősödött, köszönhetően annak, hogy néhány játékról (Mafia II, Totems stb) itt rántották le a leplet. Ráadásul még a StarCraft 2-t és a Halo 3-at is itt tudtam először kipróbálni. S bár jó volt Lipcse, még ilyen felhozatal mellett is az E3 feküdt jobban, maga a kiállítás, a szervezés sokkal kellemesebb volt, ráadásul a szívemnek oly kedves japán cégek kínálata nagyságrendekkel volt jobb. Nem tudom, hogy jövőre mi lesz az E3-mal, de ha az idei tendencia folytatódik, nem terelik új mederbe ezt a kiállítást, akkor bizony esélyes, hogy pár éven belül a Games Convention lesz a hangsúlyosabb rendezvény, és egészen másképp válaszolok majd egy hasonló kérdésre...

Sasa

Ha engem kérdeztek akkor még mindig az E3 mellett teszem le a voksot. Az átalakulása ellenére hatalmas élmény volt (bár lehet, hogy csak a sokévnyi nosztalgia miatt). Lipcsében rengeteg játékot láttunk, többet mint amivel az E3-on találkozhattunk (itt láthattuk először az Endwart a Far Cry 2-t, az új Midnight Clubot, a Creative Assembly legújabb játékait és itt próbálhattuk ki először a várva-várt Star Craft 2-t is) a Show azonban közel sem volt olyan mint amire számítottam, mint amilyennel tavaly az E3-on találkozunk. Furcsa érzés volt látni, hogy a játék világ „ünnepe" globálisan nézve zsugorodott annak ellenére, hogy a piac és a bevételek évről évre nőnek. Szakmai szempontból nézve tehát a lipcsei Games Convention lett az év legnagyszabásúbb eseménye. Remélem jövőre ugyanilyen tartalmas kiállítással találkozunk mint idén mint ahogy azt is, hogy az E3 Expó is régi fényében **tündököl majd!**

(Hozzá kell tenni azt is, hogy az idei nyár legjobb bulija, még a kiállítások mellett is a GURU Camp volt a Balatonnál. Jó volt újra feléleszteni ezt a régi hagyományt, remélem ismét egy jó széria kezdődik, évről-évre, jobb és jobb táborokkal.)

Bate

Erre a kérdésre igen egyszerű a válasz, hiszen az E3-on nem voltam (csupán irigykedtem innen a távolból), így egyértelmű, hogy nekem a Games Convention volt az idei nyerő. Ebben persze elég erősen közrejátszik az is, hogy nekem életemben ez volt az első ilyen „játékos fesztiválom". Természetesen hatalmas élmény volt, járni kiadóról-kiadóra, az elsők között szembesülni a jövő nagy (és kevésbé nagy) reménységeivel. Ezzel együtt fárasztó is volt a program, hiszen azért nem egyszerű reggel tíztől este kilencig fejlesztőtől-fejlesztőig bandukolni és figyelni – de most senki ne gondolja, hogy panaszkodom. Tényleg kivételes élmény volt. Remélem az elkövetkezendőkben úgy hozza a sors, hogy az E3-ra is ellátogathatok, és egy következő kérdés alkalmával lehetőségem lesz valamivel objektívabban összehasonlítani a játékvilág két legnagyobb rendezvényét.

Chris

Mindenképp a lipcsei show volt a jobb. Mivel egyikre se tudtam kimenni (Lipcsébe azért, mert az újjáéledt GURU Tábor sokkal nagyobb mókának tűnt – és nem is kellett csalódnom), ezért ezen egyszerű következtetésemet Grathék által hazahozott ajándéktárgyak megszámlálása után vontam le. Lipcséből kaptam egy jó kis váltáskát meg egy polót, néhány csomag német Warcraft kártyával kiegészítve, míg az E3-ról csupán egy rakás digitalizálni való anyagot került az asztalomra. Ebből is látszik, hogy jövőre igencsak össze kell kapnia magát az Egyesült Államoknak, hogy felzárkózzanak Európa (akarom mondani a Világ!) legjobb játékshow-jához!

irta · NightBagoly

Fire Department 3

fejlesztő > *KievGames* **kiadó >** *Monte Cristo* **web >** *www.montecristogames.com/fire-department-3*

Amikor Sasa elmondta, hogy a következő teljes játékunk a Fire Department harmadik része lesz, először csak furcsán néztem rá, később még inkább. Azonban, miután számított erre a reakcióra, a kezembe nyomott egy példányt belőle, mondván, még mielőtt szokásomhoz híven tüdőből szidni kezdeném, próbáljam ki – rá pár nappal pedig már örömmel vállaltam azt, hogy én magam ajánlom majd nektek a cuccot.

Mégis, milyen játékot lehet faragni a tűzoltóságból? Akcióprogramot, amelyben a jóképű főhős – vagy éppen a bögyös főhősnő – kezében egy tűzoltófecskendővel agresszívan levadássza a „gonosz” tüzet? Esetleg szerepjátékot, amelyben az esetleges címszereplő tapasztalati pontok segítségével egyre agresszívabb tüzek ellen veszi fel a harcot? Konzolon volt már mindkettő, de most ugye PC-n járunk, így az élmény földközelibb, realisztikusabb lesz: stratégiai szempontok alapján vesszük górcső alá a tűzoltók gyakran alulértékelt munkáját. Ráadásul, mintegy érdekességképpen még történetet is raktak a cucc alá. Egy tűzoltó, felettese parancsát megtagadva, kinyit egy ajtót egy lángoló épületben: a végeredmény egy halott civil, és jó magas fokú égések sorozata az engedetlen tűzoltón. Öt esztendővel később aztán az azóta világhírűvé vált tűzoltócsapat egyre bonyolultabb tűzesetekbe botlik: vajon néhai kollégájuk szórakozik velük, vagy pedig valami teljesen más áll a dolgok hátterében? A történetet az egyik „főhős” naplójából betűzhetjük majd ki menet közben, de tény, hogy igen kellemesre sikerült, pláne ettől a stílustól, ugye.

A durva sörözésnek is meg lehetnek a maga előnyei...

TŰZ VAN BABÁM!

De végtére is, milyen stílusról is beszélünk tehát? Egy olyan stratégiai játékról, amelyben különböző idegen erők, konkurens űrbázisok, megvadult orkok, illetve felbőszített újságírók helyett a tűz lesz az ellenségünk: a program négy osztályt ad meg a természeti csapásból az A-tól (alapvető tűzesetek, gyakorlatilag egy

Hétköznapi Hősök

A tűzoltók korunk nagy hősei, a játék közben pedig akaratlanul is felmerülhet bennünk a 2006-os műegyetemi tűz, amelyben három tűzoltó vesztette életét. A főképpen technikai hiányosságoknak köszönhető halálesetek láttán talán önkéntelenül is elmosolyodunk azon, hogy a játék készítői szerint minden országban ugyan az a készlet áll a tűzoltók rendelkezésére, maximum a „mezek” színe változik. Pintér Gáborra, Reppman Károlyra és Horváth Ákosra is gondoljatok egy pillanatra, amikor a virtuális tüzekbe vetitek magatokat, ők már nem próbálhatják ki ezt a játékot sem...

kellemesen átsörözött délután után bárki képes lenne őket eloltani) a D-ig (amelyek megfejtése és megfékezése külön játék a játékban), ezek kezelésére pedig különböző eszközöket adnak meg majd a számunkra. Különböző „gyalogos” oltók (összesen kilenc eltérő van belőlük, úgy mint műszaki tisztek, civil védelmi erők, bombakeresők stb.) és járművek (ebből 15 különféle van, például helikopter, autók, hajó) állnak a rendelkezésünkre, hogy megfékezzük a pokoli tüzeket. A játék terepéül szolgáló öt ország (Franciaország, USA, Németország, Anglia és Ukrajna) teljes mellszélességében kiáll a szoftver mellett, értsd, mindig megkapjuk a helyszínnek megfelelő kinézetű felszerelést – sajnos, itt a kinézeten van a hangsúly, mert nincs technikai különbség egy amcsi, és teszem azt egy ukrán tűzoltó között; bárcsak így volna igazából is...

Menet közben küldetéseket kell végrehajtanunk, ezek között a civilek kimentése ugyanúgy szerepel, mint a tűzoltás idői (például egy bizonyos objektum felgyulladását megakadályozandó). Noha látszólag nem izgalmas a téma, a fejlesztőgárda mindent megtett azért, hogy élvezzük a helyzetet: a már vázolt történeten kívül izgalmas – bár hamar sárdagasztásba fulladó – többjátékos opciót is ültettek a cuccba, emellett pedig fokozatosan, és okosan adagolva nehezítik majd meg a feladatainkat, hogy a kissé kevésnek ható 13 küldetés legvégére már azon gondolkodjunk egy-egy televíziós híradás végére, mi milyen stratégiát vetettünk volna be hasonló helyzetben.

Technikailag a Fire Department 3 meglehetősen kettős érzelmeket kelthet a bámészkodóban. Először is ott vannak az egységek, a járművek, gyalogosok. Nos, a mozgásuk igen korrekt lett, cserébe viszont olyan szinten spóroltak a poligonokkal, hogy néha az előző évezredet idézi a látvány. A terep is kicsit olcsó költségvetésűnek tűnik, ráadásul borzasztóan statikus is: egy tűzzel operáló játék szinte üvölt egy fizikai motor, meg DX9-es shaderek után, nos, ezek a Fire Department 3-ból kimaradtak. Cserébe olyan korrekt gépigénye van (a másfél gigás processzor tulajdonképpen már ajánlott konfignak is tekinthető) amilyennel idén még nálunk nem találkozhattatok... plusz, van valami, amiben verhetetlen, ez pedig a tűz, és a füst megjelenítése. Valami elképesztően gyönyörű, és sokszor már izzadságot előidézően valódinak hatnak a lángok, a füst pedig szinte minket fojtogat – komolyan, képes az egész programot széppé varázsolni. Ráadásul, gyakorlatilag ez a két dolog az, amely a programban nem statikus: egy apróbb elfelejtett gócpont nagyon hamar életveszélyes D-osztályúvá válhat, ha megváltozik a szélirány (mert, hogy ez is befolyásolja a tűz terjedését) onnantól fogva pedig rádöbbenhetünk, hogy igen komoly dolgunk lesz. A menüben remek zene szól, cserébe a játék alatt elzárják, mint a csapot: szegény ember vízzel főz alapon az alacsony gépigényre való tekintettel javaslom egy MP3 lejátszó diszkrét beiktatását a háttérbe: azért csak diszkrétet, mert a hangoknak is igen fontos szerepe van menet közben, ráadásul a tűz ropogás nélkül valahogy nem az igazi.

Természetesen, mint semmi, a Fire Department 3 sem számít tökéletesnek. Több apróbb probléma akad vele – főképpen mesterséges intelligencia gondok, melyek közül a beragadó egységek a legsúlyosabbak – de a cucc vértelensége, és agresszió nélküli, mégis izgalmas játékmenete mindenért kárpótolhat. Remek dolog, hogy a már említett négyféle tűzön kívül olyan apróságokra is odafigyeltek, amilyenekkel eddig csak filmekben találkozhattunk: veszélyes gázok esetén hamar augusztus huszadikát megszégyenítő tűzijátéknak lehetünk szemtanúi, a cucc elején látott óvatlanul kinyitott ajtó pedig szintén gyakran lehet majd a meglepődésünk okozója, pláne, ha rábíztuk a mesterséges intelligenciára az útkeresést.

„A tűz elleni harc néha izgalmasabb, mintha szörnyekre lövöldöznénk!”

Egy szó mint száz, nekem minden apróbb marhasága ellenére bejött a Fire Department 3: az elmúlt évben számtalan játékkal volt szerencsém találkozni, amelyek mindegyikében hektoliter számra folyt a vér, illetve az ektoplazma, itt viszont tényleg komolyabb agresszió nélkül érhetünk el magas adrenalinszintet. Ráadásul nyugodt szívvel lepasszolhatjuk a csemeténknek is, hiszen amellett, hogy izgalmas és a tűz megjelenítése miatt látványos, még taníthatja is a gyereket, ha másra nem, hát arra, hogy igenis becsülje meg azokat az embereket, akik az életük kockáztatásával rohannak be az égő házakba, hogy megmentsék a bennrekedteket...

Minimum gépigény

P3 1.4 GHz processzor, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.5 GB HDD

DVD tartalom

A jó idő visszatért, a jobb játékok megjelenése viszont még mindig várat magára. Őszintén bevalljuk, hogy alig találtunk valami demót, amit fel tudtunk rakni DVD mellékletünkre (ha ez bárkit is vigasztal, következő hónaptól ugrásszerű javulás várható demó-fronton!), de szerencsére még bőven volt mit szemezgetni az E3-as kiállításon bemutatott videók közül. Van újra PCG Live! és van egy nagyszerű tűzoltós teljes játékunk is, mellyel egész jól el lehet ütni az időt a szeptemberi iskolakezdésig. Reményeink szerint a következő számban már hihetetlen mennyiségű anyaggal szolgálhatunk nektek, hiszen a két szám közt megrendezésre kerül a Games Convention (titkos álmaim szerint Mafia 2-vel és Diablo 3-mal), amiről természetesen majd itt is megemlékezünk.

írta · Chris

Demo no. I.

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

Legutóbbi számunkban vettük górcső alá ezt a szuper kiegészítőt, mely számtalan újításával, extra, avagy extrém scenáriójával újra rávett bennünket egy kis Civilization-nyúzásra. A kiegészítő többek közt a játékban található késői fejlesztésekre fókuszál, de rengeteg egyéb újdonságot is találhatunk benne. Szám szerint 12 különleges pályát, 10 új nemzetet, 16 új vezetőt, 5 új csodát, és jó pár új egységtípust. A DVD mellékleten csücsülő demóban most 75 körön keresztül ti is megcsodálhatjátok ezt a remeket.

A Civilization IV stratégiai játék, melynek irányításához csak egérre lesz szükség.

Demo no.2

LOKI

Újabb Diablo klón érkezik hamarosan a boltokba, mely beszerzése előtt természetesen nem árt pár pillantást vetni annak játszható demójára is. A játék első ránézésre nem tűnik valami nagy durranásnak, de az biztos, hogy legalább a grafikára nem lesz panasz. A végleges változatban található négy hős közül (görög harcos, egyiptomi varázsló, azték sámán és északi harcos) az utóbbit próbálhatjuk ki. Öljetek le sok farkast és egy rakás rosszfiút, aztán döntsétek el, hogy érdemes lesz e beruházni a teljes verzióra!

W, A, S, D – Kamera mozgatása
I – Leltár
C – Karakterlap
L – Küldetésnapló
T – Képességfa
Shift – Helyből támadás

Demo no. 3.

TRANSFORMERS: THE GAME

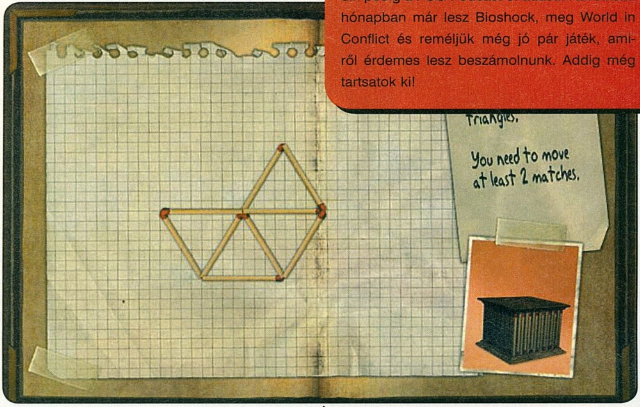
Erről a demóról alaposan lecsúsztunk, ugyanis épp az előző szám leadása után került fel az internetre. Időszerűtlenségének ellenére érdemes lehet azoknak is kipróbálni, akik valamilyen betegség vagy egyéb komoly elfoglaltságuk miatt lemaradtak erről a nagyszerű alkotásról. Na jó, még a végén valaki elhiszi, amit ide írunk, ezért komolyra fordítva a szót csakis a mozi fanatikusai kezdjék meg a telepítését ennek a demónak, amelyben két küldetésen keresztül röhöghetitek halálra magatokat azon, hogy miket próbálnak meg teljes árú szoftverként eladni nekünk a fejlesztők…

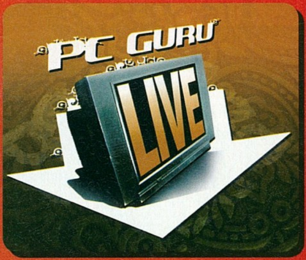
W, A, S, D – Gépünk irányítása
Egér görgő fel – Átalakulás
Bal egérgomb – Könnyűfegyverzet
Jobb egérgomb – Nehézfegyverzet
E – Közelharci támadás
Q – Tárgyak felvétele / elhajítása

Share WARE

Azada

Detektív-palánták minden bizonnyal érdekesnek fogják találni az Azada névre keresztelt játékot, amiben az összefüggések felismerésével lehet teljesíteni a programban elénk tárt feladatokat. A kellemes, régi stílusú grafikával vegyített alkotásban nekünk kell kibogozni a rejtélyeket és megoldani a fejtörőket. A csavaros feladványok teljesítésével még több gondolkodást igénylő feladatot kapunk, melyek némelyikéhez sajnos elengedhetetlen lesz az angol nyelv alapfokú ismerete, ám még ennek hiányában is kikövetkeztethető a legtöbb lépés.





PCG LIVE!

Egy rövidke kihagyás után folytatjuk PCG Live műsorszórásunkat, melyben a keserves játékfelhozatal miatt (gagyiról nem akartunk videót felvenni) sajnos csak három dolgot tudunk ajánlani. Az első természetesen most is Külvilág rovatunk, melyben a szokásos társasjáték teszt és képregény-ismertető mellett elrejtettünk hat mozi előzetest is. A második a Medal of Honor Airborne bemutatója, harmadik pedig a PCG Podcast 5. adása. Következő hónapban már lesz Bioshock, meg World in Conflict és reméljük még jó pár játék, amiről érdemes lesz beszámolnunk. Addig még tartsatok ki!

Turkáló

AdAware 2007

Az interneten barangolva gyakran megesik, hogy kéretlen programok telepednek fel számítógépünkre, melyek aztán később különféle hirdetésekkel bombázzák a felhasználót. Szerencsére több hathatós védelem is létezik ezek kiküszöbölésére, melyek közül az egyik legnépszerűbb, az AdAware, mely megtalálható DVD-mellékletünkön.

A legújabb 2007-es verzió hatékonyan távol tartja számítógépünktől a kártékony hirdetéseket, hirdető robotokat, beépülő hirdetőket, ráadásul magánhasználatra a program teljesen ingyenes, ezért bátran ajánljuk telepítését!

KILLING Spree

The Specialists 3.0 (Half-Life)

A GameSpy adatai szerint PC-n a mai napig a legnépszerűbb többszereplős FPS az első Half-Life rész. Ezért ebben a hónapban egy olyan kiegészítést mutatunk be, amely ehhez a játékhoz készült. A mod kifejezetten hosszú múltra tekint vissza, fejlesztését a mai napig sem hagyták abba, sőt néhány hete kijött egy újabb verzió – a Specialists 3.0! Az olyan látványos akciófilmek, mint a Mátrix vagy John Woo alkotásai, nagy hatást gyakoroltak a játékokra, mégis kevés olyan készült, ami jobban felidézné ezek hangulatát, mint a Specialists! Látványos, rengeteg pályát tartalmazó mod, érdemes a kipróbálásra!

DVD TARTALOM

Játékdemók: Civilization IV: Beyond the Sword / Loki / Ship Simulator 2008 / Transformers: The Game

Animációk: Age of Empires 3: The Asian Dynasties / Beowulf / Call of Duty 4 / Gears of War / Guild Wars: Eye of the North / Jericho / King's Bounty / Lost / Pro Evolution Soccer 2008 / Rage / Resident Evil 5 / Simcity Societies / Spider-man: Friend or Foe / Tabula Rasa / World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Javítások: Call of Juarez v1.1.0.0 / Company of Heroes v1.70-v1.71 / Genesis Rising v1.02-v1.044 / Loki v1.06 / Need for Speed: Carbon v1.4 / Overlord v1.2 / Supreme Commander v3254 / Two Worlds v1.4

Mozielőzetesek: 10,000 B.C. / Beowulf / Death Sentence / Dragon Wars / Resident Evil Extinction / Shoot'em Up / The Seeker

Shareware játékok: Azada / Bubble Shooter / Dream Chronicles / Emerald Tale / Hap Hazard / Ingenious / Mr. Robot / Mystery PI: The Lottery Ticket / Travelogue 360 Rome / Zenerchi

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Magyarítások / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Bioshock (3db) / Far Cry 2 / Halo 3 / Starcraft 2 / The Agency (2db) / Unreal Tournament 3 (2db) / Medal of Honor: Airborne (6db)

Turkáló: DivX 6.6 / K-Lite Codec Pack / MediaCoder 0.6.0.3798 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / QuickTime 7.1 / VirtualDub 1.7.2 és VirtualDub 1.7.2 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite 7.00.04.15 (WinXP és Vista) / BitDefender 8 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 e-a / AMD - Ati Catalyst 7.7 - WinXP / nVidia Forceware 162.18 - WinXP / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.01 / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.79 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.70 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

PCG Online

írta · Darths

Lassan véget ér a nyár, s mire ezeket az oldalakat olvassátok, már a Guru Camp is a múlté, de nem sok időnk marad siratni a nyarat, hiszen ezzel együtt megkezdődik a valaha látott legnagyobb játékdömping – majdhogynem belefulladunk a jobbnál jobb játékok hadába! Tehát unatkozni még véletlenül sem fogunk: hónapról hónapra érkeznek a nyálcsorgatóbbnál nyárcsorgatóbb címek, csak győzzük memóriával. Természetesen minden jelentős és kevésbé fontos információt megtaláltok a PGO-n, de hogy kényelmesen tudjátok követni ezt a rohamot, elkészítünk nektek egy kiegészítőt, amely a közelgő játékmegjelenésekre hívja fel a figyelmet. Egy másik fontos funkcióra is felhívnám a figyelmet: kibővült az oldal RSS Feed-je is, azaz a hírek és az oldal egyéb tartalmai mellett már a fórum hozzászólásainak figyelésére is külön csatornát indítottunk, valamint akiknek gőzük sincs arról, hogy mi ez az egész RSS mizéria, azok a www.pcguru.hu/RSS link alatt részletes felvilágosítást kapnak!

Az említetteken kívül több dolgot fejlesztettünk kedvenc gémer oldalatokon, melyek közül legfontosabb, hogy újraélesztettük a Tesztelj Velünk! pályázatot. Az hagyján, hogy újra tárt karokkal várjuk minden vállalkozó kedvű írópalánta alkotásait, de ezentúl mindezt egy sokkal kiforrottabb rendszerben kezeljük, így Ti is azonnal láthatjátok, ha új írásmű érkezett, illetve azt is rögtön jelzi a gépezet, ha kiértékeltük őket. Ha az írásotok megüti azt a bizonyos mércét, amire]{redenc is rábólint, akkor felkerül a tesztadatbázisunkba, mi pedig különböző ajándékokkal jutalmazzuk a sikeres pályázókat. Minden hónapban kiválasztunk egy alkotást az elfogadottak közül, amelyik szerintünk a legjobbra sikeredett és egy értékes ajándéktárggyal háláljuk meg az író fáradozását! A további részleteket megtaláljátok az oldal navigációs menüjében rejtőző „Tesztelj Velünk! Infó" fülecske alatt, az aktuális pályázatnál! Már le is zajlott az első „kör" az új rendszerben, melynek győztese Royal04 lett a Silent Hill: The Room játéktesztjével – gratulálunk neki, ahogyan minden elfogadott irómány szerzőinek!

Mivel a Guru Camp kicsit bezavart itt a lapzárta körüli időszakba – a cikket is egy nappal az indulás előtt írom –, így sajnos a Paparazzo képverseny eredményhirdetése elmarad a magazin hasábjain belül, viszont öröm az ürömben, hogy a folyamatos unszolásotokra a következő versenyszám újra a Bomba Bigék szépségverseny lesz, úgyhogy aki lemaradt az első mókáról, most az is bepótolhatja elmaradását! Jó böngészést!

Nyereményjáték

Múlthavi Witcher nyereményjátékunk győztese Veres Péter lett Hajdúszovátból, akivel Destiny fedőnév alatt találkozhattok a fórumban.
A nyereménye egy nehézfémből készült kulcs-tartó, egy póló, egy hatalmas Witcher poszter és egy bőr egérpad. Gratulálunk neki!

ONLINE segítség

Jelen számunktól minden értékelő doboz oldalán láthattok egy számsort, ami az adott játék online adatlapjára utal! Tehát például az Bioshock tesztnél PGO gyorslink: 253 látható, ami a következő webcímként értelmezhető: www.pcguru.hu/253. Ezt a böngészőbe pötyögve azonnal elérhetitek a játék részletes adatlapját, benne minden anyaggal, ami a honlapon az adott játékhoz megjelent (hírek, letöltések, képek, tesztek, végigjátszás, stb.)!

CD GALAXIS

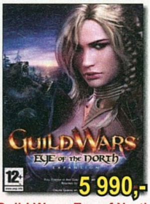
PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, Wii, NDS, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

Act of War Gold..................2 990
Age of Empires Collector's 2 990
Age of Empires 3 HUN 6 990
Age of Mythology Gold 2 990
American Conquest pakk...2 990
American C. Div. Nations......990
Anno 1701 HUN................6 990
Atlantis 3 + Evolution 2 990
Bad Day LA, HUN..............3 990
Baldur's Gate Saga............3 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2*.......................3 990
Battlefield 2 Deluxe............7 490
Battlefield 2142 ....11 990
BF 2142 Northern S. (kód).2 990
Battlestations Midway 4 990
Beyond Divinity 990
Bionicle Heroes...................1 990
Bioshock 9 990
Black & White 2 ....3 990
Blitzkrieg Anthology 2 990
Blitzkrieg 2 ....4 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R:.....1 990
Blizzard Anthology (ősz)* ...3 990
Starcraft Gold, Diablo, Warcr. 2
Boiling Point HUN...............1 990
Brothers in Arms HUN 2 990
Brothers in A. Earned i.B. ..2 990
Caesar 4 HUN.....................Akció
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 ....5 990
Cars (Verdák)......................6 990
Céh 2 (Guild 2) HUN...........6 990
Chronicles of Narnia 2 990
City Life..............................1 990
City of Heroes+Villains /on.5 990
Civilization 3 Complete 2 990
Civilization 4.......................2 990
Civilization 4: Warlords.......Akció
Civ 4: Beyond the Sword ...5 990
Codename Panzers P1 HU ..690
Codename Panzers P2 H ..1 990
Colin McRae Rally 5 ....2 990
Colin McRae DiRT 11 990
C&C First Decade pakk 7 490
Generals Deluxe 3 990
Tib. Wars HU (szept 7-ig).9 990
Commandos 3 990
Commandos Strike Force. .1 290
Company of Heroes...........7 990
Cossacks 2 ....2 990
Cossacks 2 Gold................4 990
Counter-Strike Anthology ...3 990
Counter-Strike Source 7 490
CSI 1 990
D-Day HUN.........................1 890
Dark Messiah of M&M H....6 990
DarkStar One.....................3 990
Delta Force Xtreme..............990
Desperados 2 ....1 990
Diablo 2 Gold (ősz)*...........3 990
Disciples 2 Gold 1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3 ....3 990
Dragonshard 1 990
Driver Parallel Lines...........6 990
Dungeon Lords Collectors .2 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Dungeon Siege 2 990
Empire Earth 2 Gold HUN* Akció
Enemy T.: Quake Wars* ...11 990
Europa Universalis 3 HUN.6 990
Fable HUN 3 990
Faces of War.......................2 990
Fahrenheit..........................3 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Far Cry 990
F.E.A.R. Gold HU (szept)* 4 990
FIFA 07 HUN......................7 490
FIFA 08 HUN (szept.28.)* 11 990
Flatout 2..............................1 990
Flight Simulator 2004.........4 990
Football Manager 2007......4 990
Freelancer..........................1 290
Genesis Rising....................5 990
Ghost Recon Adv. W..........2 990
Ghost Recon Adv. W. 2......9 990
Glory of the Roman Empire1 990
Godfather (Keresztapa) 3 990
Gothic 2 Gold 1 990
Gothic 3 HUN......................6 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City.....................2 790
GTA San Andreas 3 990
GT Legends HUN 1 990
GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
GTR 2 ....4 990
GTI Racing HUN.................5 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions...........6 990
Guild Wars+Factions.........11 990
Guild Wars Nightfall 6 990
Guild W. kieg:Eye of North.5 990
Guild W+Eye of the North ..9 990
Gyűrűk Ura Király v.tér.......3 990
Harc Középföldéért 1 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990

ŐSZI ÁRESŐ!

11 990,-

MOH Airborne (szept.14.)*

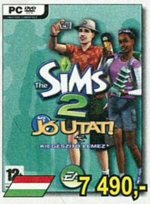


5 990,-

Guild Wars: Eye of North

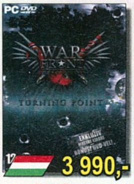
11 990,-

FIFA 08 (szept.28)*



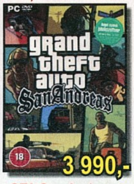
7 490,-

Sims 2: Jó utat! (szept.7.)*



3 990,-

War Front

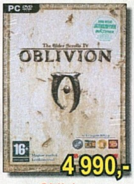


3 990,-

GTA San Andreas

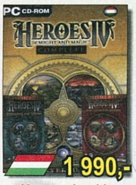
2 990,-

Civilization 4



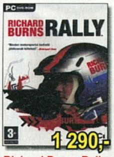
4 990,-

Oblivion



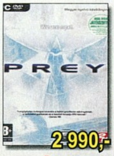
1 990,-

Heroes 4 pakk



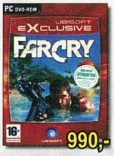
1 290,-

Richard Burns Rally



2 990,-

Prey

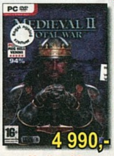


990,-

Far Cry

990,-

Dungeon Siege 2



4 990,-

Medieval 2

3 690,-

Tomb Raider Legend

1 290,-

Lego Star Wars

1 290,-

Commandos Strike F.

1 290,-

Splinter Cell Pandora

990,-

Prince of Persia Warr.

1 990,-

Icewind Dale Saga

1 990,-

X3 Reunion

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termék-információval, listával
www.galaxisnet.hu

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Haegemonia Gold HUN 1 990
Half-Life 2 ....3 990
Half-Life 2 Episode One.....1 990
Halo 3 990
Halo 2 (csak Vista)...........12 990
Harry Potter 3 Azkaban.....3 990
HP 4 Tűz serlege 3 990
HP 5 Főnix rendje HUN..11 990
Heroes 4 Complete HUN ...1 990
Heroes of M and M 5 HUN 6 990
Heroes 5 Hammer of Fate .4 990
Heroes 5 + kiegészítő 8 990
Hidden&Dangerous 2 Gold2 990
Hospital Tycoon 8 990
House of the Dead 3.............690
Hoyle 5 féle /db..................2 990
Icewind Dale Saga.............1 990
IL-2 Sturmovik 1946...........6 990
Imperialism 2 990
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Jack Keane HUN (szept)* ..5 990
Jade Empire Spec.Ed. HU .7 990
Joint Task Force HUN ....Akció
Juiced 2 (szept.21)* 9 990
Just Cause 1 990
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
Karib tenger kalózai 3 ....6 990
King Kong 2 990
L'ecsó (Ratatouille) 6 990
Legacy of Kain: Defiance...1 290
Lego EVM termékek, /db ...1 990
Locomotion 1 990
Loki 6 990
Lord of the Rings Online*.12 990
LotRO Gamecard 60 nap...7 990
Mafia 2 990
Marvel Ultimate Alliance 6 990
Massive Assault.................1 290
Mechwarrior 4 Vengeance .1 290

Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor Airborne*.11 990
Medieval Lords HUN..........3 990
Medieval Total War Gold....1 990
Medieval Total War 2 ....4 990
Morrowind csomag 2 790
Moto GP 07 (szept.)* 9 990
Myst 4 HUN 690
NBA 07...............................7 490
Need for Speed Under. 2 ...1 990
NFS Most Wanted..............3 990
NFS Carbon HUN 7 490
Neverwinter Nights 1 990
Neverwinter Nights 1 pakk.3 990
Neverwinter Nights 2 ....7 990
NHL 07...............................7 490
NHL 08 (szept.21)*...........11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...4 990
Oblivion Knights of the 9....5 990
Oblivion Shivering Isles 4 990
Overlord 10 990
Overspeed HUN 2 990
Pandora's Box 1 290
Panzer Elite Action.............1 990
Panzer General 3D Scor....1 290
Paraworld HUN..................4 990
Patriots...............................4 990
Pokoli Szomszédok HUN......990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..2 990
Port Royale 2 HUN 1 990
Praetorians 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of P. Warrior Within. ...990
Prince of P. Two Thrones ...2 990
Quake 4 ....3 990
Race + Caterham...............6 990
Railroads (Sid Meier's) 5 990

Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six: Vegas...........6 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Rayman 3 990
Rayman Raving Rabbids ...3 990
Resident Evil 3....................1 990
Resident Evil 4 ....5 990
Richard Burns Rally 1 290
Rise & Fall: Civ. at War 3 990
Rise of Nations Gold..........2 990
RoN: Rise of Legends H 3 990
Rollercoaster Tycoon 2 Dlx 1 990
Rollercoaster Tycoon 3 G. .3 990
Runaway HUN 1 990
Runaway 2 HUN (szept)* ...1 990
Rush for Berlin HUN 4 990
Rush for the Bomb HUN* ...4 990
Rush for Berlin Gold HUN* 7 990
Sacred Gold.......................1 990
Secret Files Tunguska 3 990
Sega Rally (szept)* 10 990
Serious Sam 2 ....2 990
Settlers 5 HUN...................2 990
Shadowgrounds HUN 2 990
Shark Tale 2 990
Shellshock NAM 67 ....1 290
Sherlock Holmes Awaken*.1 990
Shield 4 990
Shrek 3 ....9 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 3 990
Silent Hunter 4 HUN 6 990
Sim City 4 ....1 990
Sims Deluxe.......................3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 990
Sims 2 alapjáték HUN......12 990
Egyetem..........................7 490
Éjszakák 7 490

Vár az üzlet.......................7 490
Házi kedvenc 7 490
Évszakok 7 490
Jó utat (szept.7.)*.............7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok............2 990
+Bulis cuccok...................2 990
+Divatos H&M cuccok......2 990
Sims – Laptopbarát HUN:
Kervárosi Krónikák HUN ..7 490
Állatos Krónikák HUN 7 490
Soldier of Fortune 2 Gold...3 990
Soliders: Heroes of WW II .2 990
Spellforce Platinum............3 990
Spellforce 2.......................4 990
Spellforce 2 Dragon Storm 4 990
Spiderman (Pókember) 3...9 990
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pandora HU...1 290
Splinter Cell Chaos Theory2 990
Splinter Cell Double Agent.5 990
S.T.A.L.K.E.R. 9 990
Star Trek Legacy................5 990
Star WarsBattlefront 2........6 990
Empire at War 5 990
Emp.: Forces of Corr.........9 990
KOTOR 2 ....6 990
Lego Star Wars 1 990
Lego Star Wars 2 ....4 990
Republic Commando 4 990
The Best of SW, 5 játék .12 990
Klasszikus SW, -tól 3 490
Starship Troopers 1 990
Stranglehold (szept.)* 11 990
Stronghold Legends...........6 990
Supreme Commander 7 990
Surf's Up (Vigy.,kész,sz.) ...5 990
SWAT 4 Gold HUN* ....Akció
Tabula Rasa (ősz) /online* ....Jön

Test Drive Unlimited...........9 990
Thief 3.................................1 290
Tini Ninja Mutant Turtles 4 990
Titan Quest Deluxe 6 990
Titan Quest Immortal Thr. ..5 990
Titan Quest Gold................9 990
TOCA Race Driver 2 ....2 990
TOCA Race Driver 3 ....6 990
Tomb Raider Angel of D.....1 290
Tomb Raider Legend 3 690
Tomb Raider Anniversary...9 990
Tortuga 2 A két kincs HUN .4 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania United HUN 6 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................9 990
Trucker...............................1 990
Two Worlds 6 990
Tycoon City New York........1 990
Unreal Anthology 7 490
Vanguard /online................4 990
Vietcong 2..........................2 990
War Front HUN 3 990
Warcraft 2 Battle.net 990
Warcraft 3 Gold* (ősz) 3 990
Warh. Mark of Chaos HUN 7 990
Warh. Dawn of War GOTY.3 990
DOW: Dark Crusade........6 990
Warlords 4 HUN.................2 990
World in Conflict HU (sz.*) .7 990
World of Warcraft /online ...5 990
WOW Burning Crusade ...8 990
60 napos Gamecard 7 990
World Ser. of Poker 2007...3 990
Worms Forts under Siege.....990
X3: Reunion 1 990
Xpand Rally Xtreme (sz.)* .6 990
Zoo Empire HUN 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.09.01-09.25., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

GAMES Convention Leipzig 2007

GAMES Convention Leipzig 2007

A számok tükrében

Az E3-mal ellentétben a Games Convention lényege még mindig a felhajtás, azaz, hogy minél több ember pillanthasson bele az elkészült és még készülő játékok világába. Ennek köszönhetően az idei kiállítás területe a tavalyi 90 000 négyzetméterről 112 500 négyzetméterre nőtt. Azonban nem csak a bejárható/bejátszható hely növekedett, az egyes kiadók is mindinkább tisztában vannak vele, hogy hiba lenne kihagyniuk Európa egyik legnagyobb kiállítását. Ez a tendencia utolérhető a számokban is, hiszen a 2005-ös adatokhoz képest (374 kiállító, 24 országból) idénre hatalmas ugrás következett be, lévén 31 országból 503 kiállító mutatta be portékáját. Természetesen közönségben sem volt hiány, az idei GC-n a 9000 kereskedelmi látogatón és a 2800 újságírón felül mintegy 200 000 ember látogatta meg a fesztivált.

Az idei Games Convention egyértelműen a világ legjobban várt és legnagyobb számítástechnikai kiállításává nőtte ki magát. Mindez persze csak is annak köszönhető, hogy az E3 idén „összement" így tálcán kínálta a lehetőséget az egykoron poros keletnémet kisvárosnak. Lipcse élt is ezzel. Hihetetlen, hogy mennyit jelent már nekik ez az expó. A város épületeinek a fényreklámjain Metal Gear Solid trailer futott hirdetve, hogy mindez a hármas pavilonban megtekinthető a Konami összes játékával egyetemben. A taxik oldalán Halo 3 hirdetés díszelgett, a főpályaudvaron pedig a Sony és a Microsoft felállította a maga mini Games Conventionjét. Akinek mindez nem keltette fel az érdeklődését, az a felállított plazmatévéken városszerte élőben figyelhette, hogy éppen mi történik az expó területén. A város tehát játéklázban égett, ahogy mi is. Kíváncsian vártuk, hogy ténylegn többet kapunk-e, mint alig két hónapja Santa Monicában. A kiállításnak szerencsére sikerült megfelelnie várakozásainknak. A GC-n ugyanis először láthattuk az EndWart, a Far Cry 2-t, a Battlefield Bad Companyt az új Midnight Clubot. Végre mi magunk is kipróbálhattuk a zseniális Call of Duty 4-et és a várva-várt StarCraft 2-t majd megnézhettük mennyit fejlődött Will Wright üdvöskéje a Spore. A játékfelhozatal szempontjából tehát semmi okunk nem volt panaszra. Mindez a régi E3-as időkre emlékeztetett a show azonban elmaradt várakozásainktól. Az egykoron monumentális, fényűző és letaglózó E3-nak itt csak nyomaival találkoztunk. Szép, ízléses standok fogadtak minket fényűzés és show nélkül. Mindez persze nem feltétlenül baj, de az érzés, hogy mindez bizonyos szempontból a szakma ünnepe, elmaradt. Sebaj, mi Grath-tel alaposan kárpótoltuk magunkat mindezért. A Microsoft Halo 3 buliján ugyanis pillanatok alatt feltörtük a rendszert, hogy aztán a Halo 3 multija helyett az egyjátékos mód kooperatív opciójában végigdaráljuk a Hollandiában általam egyedül már nyúzott harmadik pályát. A játék zseniális, nincs mese. De hogy mit láttunk, próbáltunk ki ezen kívül a kiállításon arról a következő oldalakon olvashattok. Reméljük, hogy jövőre ugyanilyen színvonalas kiállítással találkozunk még akkor is, ha az E3 valamilyen csoda folytán régi fényében tündökölne.

GAMES Convention Leipzig 2007

FAR CRY 2

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft megjelenés > 2008.

Hol is indulhatott volna a Far Cry 2 prezentációja, mint egy dzsungelben? Bár a játék nagyobbat nem is változhatott volna az elődhöz képest (jó, lehetett volna belőle körökre osztott ókori stratégia), de a fejlesztők mindenképpen villantani akartak az ő őserdejükkel is – ami érthető, hiszen az van majdnem olyan szép, mint a Crysisban látott. Igen, mi is alig akartuk elhinni, de a saját motorral dolgozó kanadaiak is csodákra képesek! Talán valamivel kevesebb az effekt, talán picivel kisebb a növények változatossága, de a grafikára így sem lehet panasz.

A bemutatót tartó producer hamar elhagyta az erdőt – mivel Kelet-Afrikában járunk, inkább a szavannák jellemzők, mint a tömör őserdők – és megpillantottuk a végeláthatatlan síkságot. Egy hatalmas, 50 négyzetkilométeres terep áll rendelkezésünkre, abszolút kidolgozva. Láttunk vékony patakokat, ritkás erdőket, egy farmot és persze a vadvilág millióféle példányát. És bár a játék nagyon messze van a megjelenéstől, minden csodásan nézett ki, csak itt-ott volt néhány grafikai bug.

Hősünk (személye, meg egyáltalán, a sztori titkos) el akar lopni egy terepjárót, és ezt sikerrel is tette meg a bemutatóban – csak éppen az AI reagált, bepattantak egy másik verdába, és jöttek utánunk. A harc végül egy apró faluban ért véget, ahol egyrészt a rém agresszív ellenfeleket lehetett megnézni, másrészt meg az abszolút rombolható környezetet. Emlékszel, amikor elképedtél a Crysis azon mutatványán, hogy a házakat darabjaira lehet szedni? Na ez itt is megvan, a nagyobb ágyúval pozdorjává lehet lőni mindent, és minden végtelenül realisztikusan reagál a sérülésekre, robbanásokra. A harc végére csak egy épület maradt állva – abban pont nem zajlottak küzdelmek; minden másból csak füstölgő romhalmaz lett.

Tűz, jöjj velem!

Az időjárás mellett a tűz is fontos tényező a játékban, nem csak a grafikát, de a taktikát illetően is. Mivel az alapvetően száraz afrikai bozótosban folynak a harcok, egy lángszóró vagy napalmgránát még úgy is hatékony, ha messze vagyunk az ellenféltől. A szélirány és a tűz útjába kerülő tárgyak befolyásolják a pusztító elem terjedésének irányát és sebességét, szóval ha nem vagyunk óvatosak, megégethetjük magunkat. Szó szerint…

BLIZZARD apróhírek

– Nemsokára megjelenik a StarCraft társasjáték, de természetesen már készül a kiegészítő/folytatás is a SC2 egységeivel, újításaival. Az első részt nemsokára teszteljük!

– A WoW-film 2009-ben kerül majd a mozikba, élőszereplős lesz, persze erőteljes CG-elemekkel. A besorolás a tervek szerint 14+os lesz, szóval nem gyerekfilm lesz – annak viszont nem örültünk, hogy az „allik" szempontjából fog játszódni. Rendező és színészek még nincsenek...

– A StarEditorban, azaz a SC2 pályaszerkesztőjében benne lesz minden SC-egység: azok is, melyek nem kerültek át a folytatásba, és azok is, amelyeket a fejlesztés során szórtak ki.

– Naxxramas átalakítva tér vissza a WoW-kiegészítőben: az instance 25-fős lesz, 80-as szintre lesz belőve.

– WoW-hírek: a mérnökök csinálhatnak majd repülő hátast; lesz legendary távolsági fegyver; mágusoknak lesz soulwell-szerű kaja/italgyára; klánonként elég lesz egy embernek megszereznie a belépési jogot az új instance-okhoz.

Itt két extra dolog is feltűnt: ha belelövünk egy lőszerrel teli, alapvetően tápdoboznak szánt ládába, az bizony felrobban, repeszek és lövedékek ezreit szórva a közelbe. A másik dolog a gyógyulás: gyógyitalok helyett, ha nagy kulimászban vagyunk (a ma már szokásos regenerálódó életerő van itt is), hősünk egy gyors műtéttel javít magán. A végleges verzióban vagy 60 ilyen lesz, mi láttunk bicskával elvégzett golyókiszedést, izzó repesz kivételét a lábból és törött fog kivájását...

A demó két dolgot mutatott meg később, az időjárást és a külön is elemzett tüzet. Az időjárás alapvetően random lesz, bár a fontosabb jelenetekhez belövik a megfelelő környezetet. A formálódó, egyre sötétebb eget és ezzel együtt komor hangulatot varázsoló felhők hamar hatalmas masszává álltak össze, a távolban megjelentek a villámok, majd kitört az afrikai vihar. A szél ágakat sodort el, fákat tört ketté, és persze mindez a harcra is kihat – ilyenkor például a lövéseket sem hallani...

A demonstráció abszolút meggyőző volt – ugyan csak marketing-okok miatt viseli a Far Cry nevet (semmi régi karakter vagy sztorielem nem tér vissza, de még szörnyek sem lesznek), de az biztos, hogy izgalmas, változatos, és rendkívül szabad játékmenetű FPS lesz, amikor végre megjelenik. Ja, és multira is nagy terveik vannak...

EMPIRE: TOTAL WAR

fejlesztő > Creative Assembly kiadó > Sega megjelenés > 2008.

A mikor sikerült leszerveznünk egy bemutatót az új Total War-játék kapcsán, sokat beszéltünk róla, hogy vajon milyen korba fogják azt helyezni – hát nem találtuk el. Az Empire a XVIII. századba helyezi a játékost, a gyarmatok és az amerikai függetlenség korába. Lesz dolgunk Indiában, Észak-Afrikában, fogunk küzdeni a törökök és az indiánok ellen – vagy épp mellett, hiszen bárkit alakíthatunk a kampány-módban.
A játékmenetet illető legfontosabb változás a hajók, a tengeri ütközetek megjelenése. Akár húsz tagból álló flottákat is összeszervezhetünk, kell majd figyelni a széljárásra és a hullámokra, célzott lövéseket adhatunk le az ágyúkkal, vagy akár a vágósarkantyúkat is használhatjuk. Persze a lőpor szerepe a szárazföldi csatákban is kiemelt lesz, a muskétásoktól kezdve a batárnagy ágyúkig mindent bevethetünk – utóbbiak nem csak a falakat, de a városok összes épületét lerombolhatják. A kornak megfelelően a vallás szerepe kicsit csökken, viszont ezzel együtt emelkedik a gazdaság, a diplomácia, a kémkedés és a szabadságjogok fontossága, kidolgozottsága.

Bár renderelt képnek tűnik, játék közben néz így ki az Empire

DEAD ISLAND

fejlesztő > Techland kiadó > Techland megjelenés > 2008.

A PC Guru szerkesztősége nagy rajongója a zombitémának, így szívesen fogyasztjuk az ide kapcsolódó filmeket és játékokat egyaránt. Éppen ezért örömmel fogadtuk a leginkább a konzolos Dead Risingra hajazó Dead Islandet is, amely egy repülőszerencsétlenség útján egy olyan szigetre helyez minket, ahol nyüzsögnek a zombik. Célunk a túlélés, a zombirejtély felderítése és eltűnt feleségünk felkutatása. Lőfegyver igen kevés akad majd a játékban, így az utunkba kerülő tárgyakkal kell majd irtanunk az élőhalottakat, akiket három szintig amortizálhatunk le: bőr, hús, csontok. Kalandunk során találkozhatunk egymás ellen küzdő – még élő – emberekkel, interakcióba keveredhetünk NPC-kkel, s némi szerepjátékos beütést kölcsönöz a játéknak, hogy befolyásolhatjuk az élők viszonyát személyünk felé. Első körben tehát ígéretes fejlesztéssel állunk szemben (még a látvánnyal sem volt problémánk), nagyon reméljük, hogy végre PC-n is nekiülhetünk egy vérbő zombi mókának.

GAMES Convention Leipzig 2007

SPORE

fejlesztő > *Maxis* **kiadó >** *Electronic Arts* **megjelenés >** *2008. I.*

Ez még egy tradicionálisabb lény, ennél sokkal extrémebbeket is létrehozhatunk...

Az E3-ról igazolatlanul hiányzott, a lipcsei GC-n azonban képviseltette magát Will Wright spórája. Mint oly sokan mások, mi is tűkön ülve vártuk a bemutatót, ám a látottak sajnos kis csalódást okoztak. A két évvel ezelőtt bemutatott változathoz képest ugyanis semmiben sem különbözött a most bemutatott, maximum annyival, hogy már nem szaggatott, és minden lény kicsit cukibb lett. Az evolúciós folyamat első két állomását prezentáló demóban először kis sejtként kellett a víz alatt lakmároznunk, hogy aztán egy-két nagyobb élőlényt felfalva a szárazföldre léphessünk. A minijátéknak is túlságosan egyszerű prológ után a már jól ismert karakterformáló menüben találtuk magunkat, ahol cukibbnál cukibb lényeket készíthettünk. A felület zseniális, a lehetőségek korlátlanok (nyolc kategória, mindben legalább harminc alkatrész vár ránk) mindez azonban kevés ahhoz, hogy a Simshez fogható klasszikusról beszélhessünk – legalábbis egyelőre. A partra érésünk után megalakíthattuk első kolóniánkat, sőt elkezdhettünk szaporodni is – mindez azonban olyan egyszerű formában zajlott, hogy az már fájt. Mindehhez tartozik, hogy maga a játék öt-hat óra alatt „végigjátszható", azaz felkerülünk az űrbe, ahonnan nincs tovább. Illetve állítólag lesz diplomácia, kereskedelem és fejlesztés, de amikor erre keményebben rákérdeztünk, azt a választ kaptuk, hogy ez sem lesz túlbonyolítva... Summa summárum, a látottak alapján a Spore túlontúl egyszerűnek ígérkezik, s bár a prezentáció tényleg vajmi keveset mutatott, félő, hogy a végleges verzió közel sem fog akkorát szólni, mint vártuk... persze a remény hal meg utoljára!

DEVIL MAY CRY 4

fejlesztő > *Capcom Studio 3* **kiadó >** *Capcom* **megjelenés >** *2008. I. negyedév*

Az E3-on Grath-tel iszonyú bénák voltunk és a kiállított demó első termén sem voltunk képesek túlmenni. Ennek oka az volt, hogy elfelejtettük megnyomni az ajtónyitásért felelős gombot (és ez nem vicc). A GC-n azonban végigvittük a demót. A DMC4 az egyik legszebb és leghangulatosabb „eszetlen" akciójátéknak ígérkezik. A gyönyörűen feltextúrázott pályákon eszeveszett hentelést végezhetünk. A felütött ellenfelet a levegőben szitává lőhettük, hogy aztán a földre hullott tetemre a végső csapást kardunkkal mutassuk be; plusz démoni kezünkkel is lehetett hajigálni mindenkit.

A DMC4 erről szól. Semmi másról. Eszeveszett küzdelemről, amelyeket nagyszerű átvezető animációk és őrületes boss fightok kötnek össze. A Capcom tavaly a Dead Risinggel csodát hajtott végre. Az idén boltokba került Lost Planet is több mint egymillió példányban kelt el. Minden bizonnyal ez a sors vár a Devil May Cry 4-re is. Ha szereted a hentelést és a gyönyörű akciójátékokat, akkor a DMC4 a te játékod, ha nem, akkor nem ez lesz az a program, ami meggyőz a műfaj nagyszerűségéről.

GAMES Convention Leipzig 2007

TOM CLANCY'S ENDWAR

fejlesztő > *Ubisoft Sanghai* kiadó > *Ubisoft* megjelenés > *2008. I. negyedév*

A tavaly bejelentett konzolos RTS-re mindenki felkapta a fejét. Egyrészt, hogy ez az első kizárólag (haha!) nextgen konzolra írt RTS, másrészt, hogy forradalmi hangkommunikációs vezérléssel lett megoldva. A kérdés csak az maradt, hogy vajon tényleg működik-e mindez a valóságban... A GC-n a játék producere minden kérdésre megadta a választ.

PC Guru: Természetesen leginkább a hangvezérléssel történő irányítás érdekelne. Meg tudnád mutatni, hogy működik mindez a valóságban?
Ubisoft: Természetesen. Az irányítás roppant egyszerű. Csak lenyomod a kontroller jobb ravaszát és már adhatod is ki az utasításokat. Elég, ha annyit mondasz "Alfa szakasz támadd az ellenséges tankokat" és az alakulat már útnak is indul. Ha baj van, csak belemondod a mikrofonba, hogy „Bravo szakasz nyújts légitámogatást a Charlie szakasznak" és a helikopterek máris rohannak, hogy segítséget nyújtsanak. Lényegében egyetlen gomb lenyomása nélkül végigjátszhatod a játékot.

PC Guru: A kontrollerrel csak a kamerát forgatod?
Ubisoft: Nem feltétlenül. A kamera is vezérelhető hanggal. Persze aki a kontrollerrel szeretné játszani, az használhatja azt is, mindent meg lehet oldani csöndben is. Teszteltük, de a játékosok 98%-a a hangkommunikációt választotta. A kontrolleren kiadott utasítások körülményesebbnek ítélték. Nem csoda, hiszen több mint 50 parancsot adhatunk ki.

PC Guru: Ahogy látom, nem túl sok alakulat mozog egyszerre a képernyőn.
Ubisoft: Jól látod, hét különféle alakulattal találkozhatsz. A légi, gyalogos, páncélos stb. hadtestek azonban rengeteg egységből állhatnak, egy gyalogos osztag például 30 főből. A játék koncepciója arra építkezik, hogy ezzel a hétféle alakulattal próbálja meg a játékos taktikusan megoldani a feladatokat. Lényegében te egy tábornok vagy, aki a stratégiai térképen mozgatja a bábukat.

PC Guru: A rendszer nagyszerűen működik, a grafika azonban lehetne szebb...
Ubisoft: A játék még közel sincs befejezve. Ígérjük, hogy ennél sokkal szebb lesz. Hatalmas ugrásra azonban ne számíts. Az EndWar a stratégiában és a történetben szeretne igazán kiemelkedni a mezőnyből. Meg persze a multival, amihez foghatóval eddig még nem találkozhattatok, de erről egyelőre nem mondhatok semmit... higgyétek el zseniális lesz.

PC Guru: Miért mondtatok le a PC-s platformról?
Ubisoft: A célunk az volt, hogy bebizonyítsuk, lehet mély, mindemellett játszható stratégiai játékot készíteni konzolon. Apropó ki mondta, hogy lemondtunk a PC-s platformról...?

PC Guru: Ezek szerint lesz PC-n is?
Ubisoft: Hivatalosan egyelőre nem. De azt hiszem történtek már nagyobb csodák is a világon! [nevet]

PANZERS COLD WAR

fejlesztő > Stormregion kiadó > 10Tacle megjelenés > 2008.

Természetesen kis hazánk neves szoftverfejlesztői is képviseltették magukat az expón. A legnagyobb durranás a Panzers-csapat legújabb RTS-e volt. A Cold War bemutatóján a játékmenetről nem sok derült ki, azt azonban már most leszögezhetjük, hogy az egyik legszebb RTS-sel lesz dolgunk. A Cold War a sorozat eddigi részeihez képest sokkal dinamikusabb. A váltakozó napszakok, az időjárási körülmények és a rombolás okozta károk immáron úgy jelennek meg a képernyőn, ahogy az 2007-ben elvárható. A ledöntött daru lerombolja az alatta elterülő épületeket, a katonák mindennemű buta forgás nélkül, finom animáció kíséretében végzik el a legapróbb manővereket is. A lemenő nap teljesen más bevilágítási rendszerének köszönhetően teljesen más atmoszférát áraszt. A képi világ tehát gyönyörű. Az egyjátékos módról sok minden egyelőre nem derült ki, de a stormos srácok eddigi munkáiból kiindulva semmi rosszra nem számíthatunk. Minket leginkább a kooperatív játékmód érdekel, amelyben vállvetve irthatjuk az ellent – akciójátékban imádjuk az ilyet, remélhetőleg stratégiában is beválik. Megjelenés jövőre… csak győzzük kivárni.

A környezet, az épületek teljesen lerombolhatóak lesznek

A bevilágítás a napszaktól és az időjárástól is függ; mindenesetre rendkívül látványos!

HELLGATE LONDON

fejlesztő > Flagship kiadó > Electronic Arts megjelenés > 2007. IV. negyedév

Immár három éve győzködöm magam arról, hogy Bill Roper és csapata a Diablóhoz méltó hack'n'slasht készít. A bemutatott képek alapján szkeptikusan ültem be a prezentációra, de arra nem számítottam, hogy a látottak ennyire hidegzuhanyként érnek. A Hellgate ugyanis csúnya… nem kicsit, nagyon.

A játékmenet valahová a Diablo és a World of Warcraft közé helyezhető el. Van egy véletlenszerűen generálódó világ fő- és mellékküldetésekkel, amiket az NPC-ktől veszünk fel és persze kasztok (most az engineert, az egyik Hunter-specializációt demózták), akikkel fel kell venni a kesztyűt, meg persze egy akkora képességfa, amivel én még életemben nem találkoztam. Elképesztő mennyire változatosan fejleszthetjük a karakterünket. De hogy mindez elég lesz-e ahhoz, hogy a Diablo nyomdokaiba érjen? Szerintem nem. A Hellgate Londonból ugyanis hiányzik az, ami a Diablót vagy a WoW-ot már önmagában elvitte a hátán. Ez pedig a nagybetűs HANGULAT. A játék lassan a finisben és a novemberi megjelenésig alig van idő. Szebb tehát nem lesz még akkor sem, ha a DX10-es kártyákon egy hangyányival szebb az árnyék (röhej). Kíváncsi leszek, hogy Roper neve képes lesz-e eladni a játékot, mint ahogy arra is, hogy vajon csak egy gyenge koncepcióban készült prezentáción ültem-e vagy a játék tényleg ennyire rossz.

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

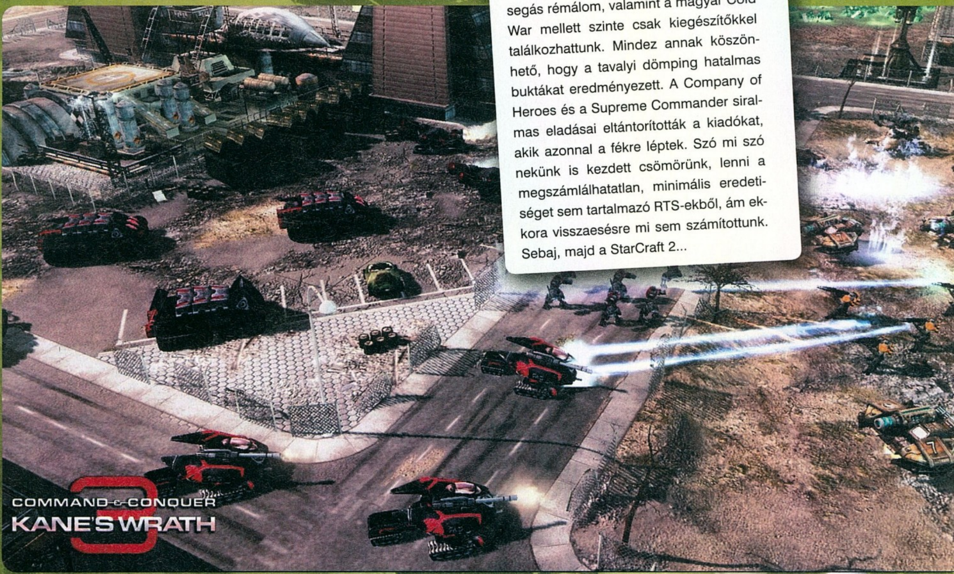
fejlesztő > EA LA kiadó > Electronic Arts megjelenés > 2008. I. negyedév

Meglepő húzás, hogy a C&C3 kiegészítője nem (csak) az alapjáték után játszódik. A történet csak NOD-szempontból lesz játszható, és Kane mesterkedései körül forog majd. A Tiberian Sun kiegészítőjének, a Firestormnak a zárásával indulunk, ezek az események jelentik a játék első harmadát. Ezt követi a kissé rövidebb második fejezet, mely a C&C3 alatt játszódik, és ezt követően jön a lezáró rész, mely a háború végét és Kane jövőjét mutatja be. A történetet nem a szokásos módon, egymás után következő küldetések formájában kapjuk meg, hanem egy Total War-szerű térképen tervezhetjük meg hadmozdulatainkat, itt építhetjük meg bázisainkat. A konkrét ütközetek persze már a szokásos módban zajlanak, de minden egységünk, épületünk megmarad a későbbi összecsapásokra is.

Természetesen megkapjuk a szokásos kiegészítő-alkatrészeket is: 25 multiplayer térkép, egy új online játékmód és millió új egység és kutatható képesség vár ránk. Utóbbiakból kaptunk egy bemutatót is: a GDI-nál feltűnt például egy olyan repülő, melynek nem kell visszatérnie a bázisra lőszerért, volt szónikus fegyverrel felszerelt tank és egy erős légelhárító tank. A NOD kötelékében láttunk feltámasztott cyborgokat, van egy láthatatlan üteg, mely ráadásul az ügynök új képességével, a jeladók lerakásával a képernyő bármely pontjára tüzelhet!

Hol vannak az RTS-ek?!

Érdekes, hogy alakul a játékvilág. Anno kéthetente jelentek meg a kalandjátékok – ma szinte lámpással kell őket keresni. Az elmúlt években Dunát lehetett rekeszteni az RTS-ekkel most a GC-n pedig csak eldugva fedezhettünk fel egyetegyet. A döbbenetes Starcraft mellett a konzolokra is készülő World in Conflict, az EndWar az ugyancsak félig konzolos segás rémálom, valamint a magyar Cold War mellett szinte csak kiegészítőkkel találkozhattunk. Mindez annak köszönhető, hogy a tavalyi dömping hatalmas buktákat eredményezett. A Company of Heroes és a Supreme Commander siralmas eladásai eltántorították a kiadókat, akik azonnal a fékre léptek. Szó mi szó nekünk is kezdett csömörünk, lenni a megszámlálhatatlan, minimális eredetiséget sem tartalmazó RTS-ekből, ám ekkora visszaesésre mi sem számítottunk. Sebaj, majd a StarCraft 2...



GAMES Convention Leipzig 2007

ARMED ASSAULT 2

fejlesztő > *Bohemia* kiadó > *Még nincs*
megjelenés > *2009.*

A cseh fejlesztők alaposan megsértődtek, hogy a Codemasters elvette tőlük az OpFlash 2 fejlesztését, így nemrég visszacsaptak az Armed Assaulttal, most pedig már készül náluk az ArmA 2 is. Bár mozgás közben még nem láttuk a programot, a fejlesztők szóban igen közlékenyek voltak, így temérdek dolgot megtudtunk a még sokáig készülő játékról. Az időpont ezúttal 2009, a helyszín egy képzeletbeli ország, Chernarus, amely egykoron Szovjet tagországként funkcionált, ebből következően nem sorolható a világ legbékésebb pontjai közé. Természetesen háború robban ki a vidéken, s ekkor lépünk mi színre, hogy Amerika bátor tengerészgyalogosaként megpróbáljunk segédkezni a konfliktus megoldásában. Amit kapunk: még nagyobb szabad terület (hiszen az első rész szigete után egy teljes ország vár ránk), járművek és fegyverek tömkelege, harc minden nagyobb sarokban, és természetesen tovább csiszolt látvány, amire a képek alapján tényleg nem lehet panasz. Természetesen ezúttal sem egy Rambót alakítunk, egy leszünk a megannyi katona közül, így legnagyobb barátaink ismét a rejtőzködés és a taktikus megmozdulások lesznek.

A csataterek méretével, a játék léptékével nem nagyon lesznek problémák...

Fracture

A LucasArts konzolos akciójátéka egy dologra épül: gránátokkal radikálisan lehet formálni a terepet. Szakadékokat áshatunk, hegyeket emelhetünk. A gáz az, hogy ez a játékmenetre csak papíron van hatással, gyakorlatban nem sikerült értelmesen használni e képességeket – legalábbis a multimeccseken nem. Siker esetén szerintünk biztosan lesz PC-s verzió; a kérdés csak az, hogy lesz-e siker...

WET

A Vivendi új akciójátéka gyönyörű; de hát mitől is ne lenne az: van egy kerek fenekű, ringó csípejű főhősnő, aki egy méretes karddal és két pisztollyal rohangál. A játékmenet a Strangleholdra hasonlít, azaz mészároljuk a végtelen számban érkező ellenfeleket, a vetődések, falonfutás, során pedig szépen belassul a játék. A fejlesztők sorozatnak tervezik a dolgot, és a második részt már PC-re is meg akarják jelentetni.

1000X láttuk már...

The Orange Box

A többi nagy és várt címhez hasonlóan az Orange Box sem tartogatott számottevő újdonságot, talán csak azoknak, akiknek nem volt lehetősége az E3-on bekukkantani a kulisszák mögé. Persze nem maradtunk teljesen hírek nélkül: Gabe Newell október 12-ére jósolta a játék megjelenését.

Unreal Tournament 3

Az UT is játszható állapotba került, a nulladik, sajtós napot követően ez volt az a játék, amelyet a legnagyobb tömeg vett körül, nem túlzás, hogy akadtak olyanok, akik órákat vártak, mire a kezükbe vehették az irányítást – méltán, mert a játék pompás lesz!

Crysis

Az idei év üdvöskéi közül talán a Crysis csöpögtetett a legtöbbet a GC-n. Azon szerencsések, akik a közelébe jutottak, megcsodálhatták az eddig sosem látott tornádót és részesei lehettek egy exkluzív és igen látványos Nanosuit bemutatónak is.

Games Convention Leipzig 2007

StarCraft II

Bár a Blizzard ugyanazzal a SC2-verzióval volt kint a német kiállításon, mint a BlizzConon (még a logókat is benne hagyták), mégis volt szerencsénk megtudni néhány új információt, mégpedig azért, mert leszerveztünk egy interjút a fejlesztőkkel. Samwise Didier, a Blizzard-játékok arculatáért, hangulatáért felelős grafikus válaszolgatott kérdéseinkre.

PC Guru: Amikor először bemutattátok az eredeti StarCraftot és a Warcraft 3-at, azok a verziók jelentősen különböztek a végleges játéktól – el tudok képzelni most is valami ilyesmit?
SD: Hát ilyenkor a program hónapról hónapra, sőt, hétről hétre is jelentősen tud változni. Bekerülnek új pályák, grafikus trükkök, kikerülnek egységek, változik az egyensúly. De mély jelentőségű, forradalmi változások nem várhatók – mindenkinek tetszik az irány, mit a kezdettől fogva belőttünk.

PC Guru: Az alapok, legalábbis nekünk úgy tűnik változatlanok: három faj, két nyersanyag, klasszikus RTS-játékmenet. Nem voltak tervek ezen a téren változásokra? Esetleg a Xel'Nagák játszhatóvá tételére?
SD: Én imádom a Xel'Nagákat, és szerintem remek sztorit lehetne köréjük építeni – olyannyira, hogy ezt meg is tettük, hiszen a SC2 története nem kis részt róluk szól. De egy új faj bevezetése ebbe az univerzumba mindent felborítana –ráadásul nem is biztos, hogy a játékosok örülnének ennek.

PC Guru: Először a protossokat mutattátok be, aztán jöttek a terranok, és valamikor a jövőben a zergek. Miért ez a sorrend, és ez azt is jelenti-e, hogy a zergek tényleg ennyivel hátrébb vannak kidolgozásban?
SD: Nem, a fajok egyenlő hangsúlyt kapnak a fejlesztés alatt. Amilyen állapotban vannak most a protossok és a terranok, ugyanúgy állunk a zergekkel – vagyis képlékenyen. Egyszerűen azért kezdtük a protossokkal, mert bizonyos tekintetben ők a leglátványosabbak, másrészt meg talán ők a legegyedibbek. A terranok ugye emberek, a zergek miatt meg úgyis sokszor kapunk, hogy Alien-nyúlás az egész. Persze ez nem igaz, mutass nekem egy Ultralisket bármelyik Alien-filmben! [nevet]

PC Guru: Hogyan építetek fel egy fajt, mi ennek a folyamata?
SD: Bonyolult dolog ez. Először is vannak az alap egységek. Ezek mellé odarakjuk az új ötleteket – és persze ezek sok esetben feleslegessé tesznek régieket. Ekkor ezeket vagy kivágjuk (mint a Stalkereket az Immortalok miatt), vagy megerősítjük őket (mint például a most már megvadulni képes Zealotokat), esetleg töröljük az új fiúkat. Közben mások ezt csinálják a másik két fajjal, és amikor ezeket is egymás mellé állítjuk, megint felborul minden; és ezeket a dolgokat megjelenésig, sőt azon túl is gyúrjuk, alakítjuk…

PC Guru: És ha ez így megy, hogyan tudtok egyjátékos-pályákat építeni?
SD: Először minden játékunkban a multi készül el, és ez a StarCraft 2-nél is így van. Az alap sztorit, fő történetszálakat tudjuk, de a konkrét pályákat csak akkor lesz értelme elkezdeni, amikor biztosan tudjuk, hogy mely egységek, épületek, találmányok maradnak bent a játékban…

PC Guru: Köszönjük az interjút, sok sikert, és gyors fejlesztést kívánunk!
SD: Nagyon szívesen, bele fogunk húzni – de hiszen ismersz minket! [nevet]

HIGHLANDER

fejlesztő > *Widescreen* kiadó > *Eidos* megjelenés > *Ismeretlen*

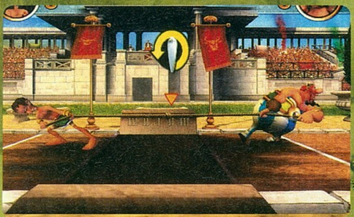
A hegylakó sem kerülhette el a sorsát, az Eidos lecsapott rá, s ennek köszönhetően hamarosan a gépeinken üdvözölhetjük a halhatatlanokat. Hősünk egy eddig ismeretlen karakter, Owen McCloud lesz, akivel a történet folyamán közel nyolcvan egyéb karakterrel kerülhetünk interakcióba (a legtöbbnél ez nyilván fejlevágást jelent), s mivel a játék kapcsolódik a filmekhez és a sorozathoz, számos ismerős szereplő keresztezheti majd utunkat. A játék maga rendkívül véres, külső nézetes akció-kalandként definiálható, s a 18 küldetésbe oltott történet mintegy kétezer évet ölel majd fel, olyan helyszíneket érintve, mint az ókori, még épen levő Pompeii, a feudális Japán, az újkori Skócia vagy a futurisztikus New York. Nagy kár, hogy a fejlesztők eddigi históriája alapján egyelőre nem lehetünk túl bizakodóak...

ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES

fejlesztő > *Etranges Libellules* kiadó > *Atari* megjelenés > *2008. I. negyedév*

A kis gall rajongóinak jó hír, hogy nemsokára ismét a képernyőnkön köszönthetjük Julius Caesar legnagyobb ellenfelét. A jövőre debütáló, hasonló című mozi adaptációja az Olimpiai játékokra kalauzolja hősünket, ahol nekünk kell majd sikerre vinnünk Asterixet az ókori olimpia minden számában, olyan ellenfelekkel szemben, mint Brutus, vagy akár a nagy Caesar. Lesz itt távolugrás, versenyfutás, fogathajtás és természetesen nem csak a kis növésű gall, de a világhíres képregény egyéb szereplői (Obelix, Dogmatix) is irányíthatóvá válnak. A játék tele lesz különböző, a sportokon alapuló minijátékokkal és a kétfős multiplayerben fej-fej mellet küzdhetünk a mókás versenyeken. A látvány ugyan nem forradalmi, de a design követi a képregény világát, így valószínűleg jófajta szórakozást biztosít majd, főleg a kicsiknek.

A filmverzióban Zidane és Sumacher is szerepelni fognak - a játékból viszont kimaradnak



Mások is...

A közelgő olimpia nem csupán az Atarit ihlette meg, a Sega is készül a pekingi játékokra, méghozzá egy olyan alkotással, ahol a játéktörténelemben először a Nintendo és a Sega legismertebb karakterei mérhetik össze tudásukat az olimpiák minden számában egy Wii segítségével.

GAMES Convention Leipzig 2007

GAMES Convention Leipzig 2007

fejlesztő > Mercury Steam kiadó > Codemasters megjelenés > 2007. IV. negyedév

CLIVE BARKER'S JERICHO

Uwe Boll bepörög

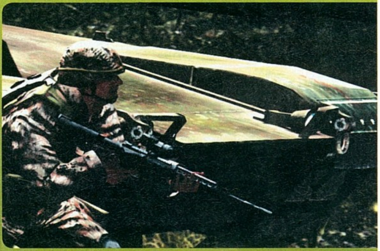
Uwe Boll megint nem bír magával: hiába, ha valaki nem bírja a negatív kritikát, viszont mindössze ennyire tehetséges, az sokszor lesz ideges. A sajtóval folyamatosan harcban álló (lásd a korábbi boxmeccsek, és most a per a New York Posttal) antirendező ismét felhívta magára a figyelmet, mikor a Wired hízelgőnek éppen nem nevezhető Postal kritikáját olvasva billentyűzetet ragadott és tősgyökeres paraszt módjára levelet fogalmazott Chris Kohlernek. A minimális intelligenciáról tanúskodó, helyesírási hibáktól terhes, nyomdafestéket nehezen tűrő irомány könnyedén fellelhető a neten, nekünk legyen elég annyi, hogy a selejtjeiről híres direktor ekképpen búcsúzott a szerkesztőtől: „you dumb fuck". Chris persze sokkal profibb, mint amilyen Boll valaha is lesz, így udvarias levélben válaszolt, melyben egy interjú lehetőségét ajánlotta az idegbeteg Uwenak. Ő egy ideig még arcoskodott, ügyvédjét is bevonta a játékba, majd végül kötélnek állt és sor került a beszélgetésre, ahol szerencsétlen Kohler alig jutott szóhoz, Boll pedig előadott egy heves, de legalább kultúrált monológot. Érdemes ennek is utánajárni, remek adalék Uwe Boll minősíthetetlen filmjeihez (és meglehetősen beteg személyiségéhez).

Amikor a Codemasters úgy döntött, horrorjátékra vágyik, nem is találhattak volna jobb barátot Clive Barkernél. A Hellraiserrel befutott író ezúttal is nagyot alakított, így a Jericho groteszk, néhol már-már undorító lett, és kellő mennyiségű vért és bizarr ellenfelet vonultat fel. A keresztes háborúk idején játszódó pályán (egy időutazó várost kell bejárni, lesz még ősi Róma, második világháború és jövő is) szakaszunknak csak fele, három ember volt irányítható, de így is alig győztük használni a speciális képességeket. Hőseink között egy gombnyomással lehet váltani: Church egy nindzsa jellegű vérmágus, aki lövöldözés és karddal suhintás mellett (ez azonnal ölt) a karjába vájva tudta kicsorgatni vérét, ami lebénította a legközelebbi ellenfelet. Delgado gépágyúja mellett karjából egy tűzdémont engedhet ki, a mesterlövész Black pedig tudta irányítani a kilőtt golyókat. Minden helyzetben egy-egy fegyverre, különleges képességre volt szükség, így tényleg sokat kell váltogatni a harcosok között.

A grafika gyönyörű, főleg a groteszk ellenfelek és a remek bevilágítás nyűgözött le minket. A zene kellőképp megadta az alaphangulatot; ami nem is csoda, hiszen sikerült kiderítenünk, hogy azt Chris Velasco szerezte, akit a God of Warral ismertünk és szerettünk meg. A játék még a rövidke demó alapján is változatosnak ígérkezik; hatfős osztagunkat a legkülönfélébb összetételű kis csapatokba sodorják az események, lesznek magányosan lopakodós és szinte hadseregeket megmozgató jelenetek, vér dögivel, óriási főellenfelek (többek között egy láncokra kötött kannibál Rómában) és persze ijedezés ezerrel.

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

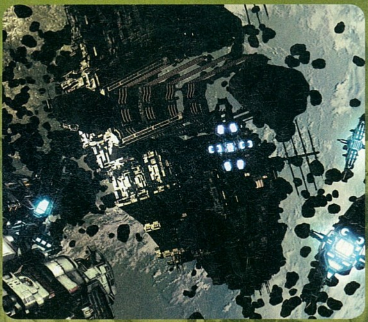
fejlesztő > *Codemasters* kiadó > *Codemasters* megjelenés > *2008.*



A Codemasters ugyan nem mutatta meg a szörnyű alcímmel megvert OpFlash 2-t, és a kiadott képek is csak target renderek (azaz ezt a látványt szeretnék elérni a végleges verzióban), de néhány információt azért kiadtak. Oroszországban kell harcolnunk, de nem a derék szlávok, hanem a kínaiak ellen, akik éppen inváziónak egy olajban gazdag szigeten. A játékmenet a régi epizódot idézi: hatalmas, szabadon bejárható csataterek, rengeteg elköthető jármű, 50-féle fegyver és realisztikus sérülési modellek. Két téren ígérnek óriási változásokat: az egyik a grafika (állítólag egy gránát is 5000 poligonból van, amit mi mondjuk nehezen hiszünk el), a másik meg a mesterséges intelligencia, ami az ellenséges szakaszokat, illetve egyedi katonákat mozgatja majd. Ezek reagálnak taktikánkra, használt fegyvereinkre, járműveinkre – így egyrészt óvatlanság esetén halálos ellenfelek lesznek, másrészt viszont akár csapdába is csalhatjuk őket.

BLACK PROPHECY

fejlesztő > *Reakktor* kiadó > *10Tacle* megjelenés > *2008.*



Nem feltétlenül biztos, hogy a Black Prophecy illik a klasszikus MMO kategóriába, hiszen szerverenként mindössze 300 ember játszhat, de a fejlesztők inkább arra mennek rá, hogy a sztorit kellőképpen kibonthassák, és akár szerverenként más irányba vigyék el, a karakterek cselekedeteitől függően (na mi ebben kicsit szkeptikusak vagyunk). A játék a távoli jövőben játszódik, amikor űrben terjeszkedő emberiségre valami szörnyű fenyegetés les – ennél többet a történetről nem tudtunk meg. A játékról annál többet: millióféleképpen alakíthatjuk űrhajónkat (a nagyobbak effektív vezetéséhez több ember kell!), 30 képességet fejleszthetünk, a klánok hatalmas űrbázisokat építhetnek, és ezek között persze hatalmas harcok folyhatnak. Lesz kereskedelem, lehet kalózkodni vagy kalózokra vadászni, szóval minden benne lesz a Black Prophecyben, ami a hasonló sci-fi akció/stratégiákban; csak éppen itt nem egyedül népesítjük be a galaxist. Ráadásul a játék gyönyörű is, szóval aki sci-fire vágyik, az bizony kezdhet örvendezni!

A normal mapping különdíjat a Black Prophecynek ítéltük Lipcsében

CONFLICT: DENIED OPS

fejlesztő > *Pivotal* **kiadó >** *Eidos* **megjelenés >** *2007. IV. negyedév*

Ha bármi jót vártunk volna a következő Conflict-játéktól, hatalmasat csalódtunk volna. Így azonban inkább érzelemmentesen beszéltük meg a prezentáció után, hogy ez valami ritka nagy szemét lesz. Ezúttal négyfős szakasz helyett mindössze két embert kell irányítanunk, akik között bármikor lehet váltani – vagy egy havert kérhetünk meg, hogy ugorjon be a másik karakter bőrébe (esetleg ellenséget, amilyen jól fog szórakozni...). Az egyik egy mesterlövész, a másik gépágyúval rohangál, és a látottak alapján a nem általunk irányított fickó szinte halhatatlan. A Denied Ops mindent megmutat, ami 2007-ben már tilos egy FPS-ben: végtelenül ostoba ellenfelek, lineáris pályák, ocsmány grafika (a bemutatót tartó fickó arra volt büszke, hogy a shotgun nagyobb lukat üt az ablakba, mint a pisztoly...), szánalmasan rossz fizikai modellezés a járműves részeknél. Nem tudom lejött-e a fentiekből – de minket nem nagyon fogott meg...

A képeken barátságosabban fest a játék, mint gyakorlatban. Mi szóltunk...

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

fejlesztő > *Konami* **kiadó >** *Konami* **megjelenés >** *2007. IV. negyedév*

Az új ProEvo legfontosabb újítását nem sikerült megtekintenünk, lévén a TeamVision névre keresztelt új mesterséges intelligencia csak néhány meccs után, és inkább a nehezebb fokozatokon indul be igazán.

Elvileg arról van szó, hogy az ellenfél kiismeri a játékstílusunkat, és megpróbál tenni ellene: tehát ha mindig a széleken futunk fel, kijjebb rakja a védőket, esetleg áthelyezi a középpályásokat is. Remélhetőleg működik a dolog, bár abban azért kételkedünk, hogy forradalom lesz belőle. Mindenesetre más változások is vannak: kicsit szebb lett a grafika (főleg a nézők és a felismerhető arcú focisták), sokkal jobb a kommentár, az ellenfél sűrűn dobja fel magát, jobban lehet cselezni, mint eddig és sikerült még néhány klubot licencelni – de mondjuk az angol elsőosztályból csak két csapat szerepel igazi nevekkel (no de hát ezért van a szerkesztőprogram a PES-ben...). A játékmenet még most is világbajnok – de ha a TeamVision nem váltja be a hozzá fűzött reményeket, akkor nem biztos, hogy mentesül a rókabőr jelzőtől...

Games Convention Leipzig 2007

Totems

fejlesztő > **10Tacle Belgium** kiadó > **10Tacle** megjelenés > **2008.**

A GC újdonságainak egyike volt a Totems, amelyre a Guru csapatnak sikerült úgy időpontot egyeztetnie, hogy egyetlen más újságíró se legyen a játék bemutatására fenntartott szobában, így lehetőségünk volt interjút készíteni az idáig teljesen titokban tartott projekt fejlesztőivel.

PC Guru: Bevezetésként mondanátok néhány szót magatokról és a fejlesztésről?
10Tacle: A játékot a 10Tacle belga csapata fejleszti, célunk egy összetett, akció-platform játék összehozása, melyben szerepet kap a taktika és a szabadság, azaz, hogy a játékosnak minél nagyobb ráhatása legyen a világra és a történetre.

PC Guru: A képernyőn egy női főhőst látok, róla mit kell tudni?
10Tacle: A játék központi karaktere Gia, akiről jelenleg még sokat nem árulhatok el, azonban annyit mindenképpen érdemes tudni, hogy ő egy hétköznapi ember, akinek szunnyadó különleges képességei vannak. Vele együtt fogjuk felfedezni a játéknak otthont adó szigetet, ahová maga sem tudja, hogy miért került.

PC Guru: Említettétek, hogy akció-platform keverék lesz a játék. Ez alatt mit kell érteni?
10Tacle: A Totems egyrészt akciójáték, mivel igen komoly szerep jut a harcoknak, másrészt platform, hiszen a környezet szintén fontos szerepet játszik a küzdelemben. Akárcsak az Assassin's Creedben, a terep minden pontját felhasználhatjuk a továbbjutásra és a harcra is. Felugorhatunk egy oszlopra, hogy onnan lendületet véve támadjunk az ellenfélre és így tovább. Azonban ez nem csak a főhős sajátja, ellenfeleink is így harcolnak, minden kiszögelést felhasználva, így igen látványos küzdelmeket varázsolhatunk a képernyőre.

PC Guru: Mennyire lesz ettől bonyolult az irányítás?
10Tacle: A játékot NeoReality motor hajtja, amely folyamatosan érzékeli, hogy hősünk éppen milyen terepen halad. Ha egy mélység mellé ér, letekint és egyensúlyozik, ha egy fal mellett szalad, néha megérinti és ugyanígy érzékel minden mást is, így az irányítás leegyszerűsödik, hiszen a program tisztában van vele milyen interakció lehetséges az egyes pályaelemeknél. Ugyanazon gombbal rugaszkodunk el egy párkányról és kapaszkodunk meg az első elérhető helyen, ugyanazon gombbal ugorhatunk fel egy falra vagy egy oszlopra, és ugyanazon gombbal haladhatunk tovább, ezzel egy gördülékeny és látványos játékmenetet varázsolva a képernyőkre.

Csak jövőre!

Szinte idáig lehetett hallani a játékkiadók kollektív sóhaját, amikor a Rockstar bejelentette, hogy a Grand Theft Auto 4 mégsem jelenik meg idén. Okokat nem közöltek, de a közvetett információk alapján úgy tűnik, hogy a PS3-as verzióval támadt nehézségek miatt volt szükség a cirka fél éves késésre – amire egyébként a sorozat eddigi életében még nem volt példa. A Take Two részvényei azonnal bukórepülésbe kezdtek a hír hallatán, a többi kiadó azonban boldog: az eredeti dátum esetén idén biztosan elfogyó több millió GTA4 helyett az emberek más játékokat fognak venni, így az akár százezres plusz példányszámokat jelenthet a többi játéknak. A legnagyobb nyertes az erre az időszakra tucatnyi játékkal jelentkező Eidos és Ubisoft lehetnek – na persze a Microsoft után, akik így egyedül maradtak a Halo 3-mal, mint az abszolút kötelező címmel…

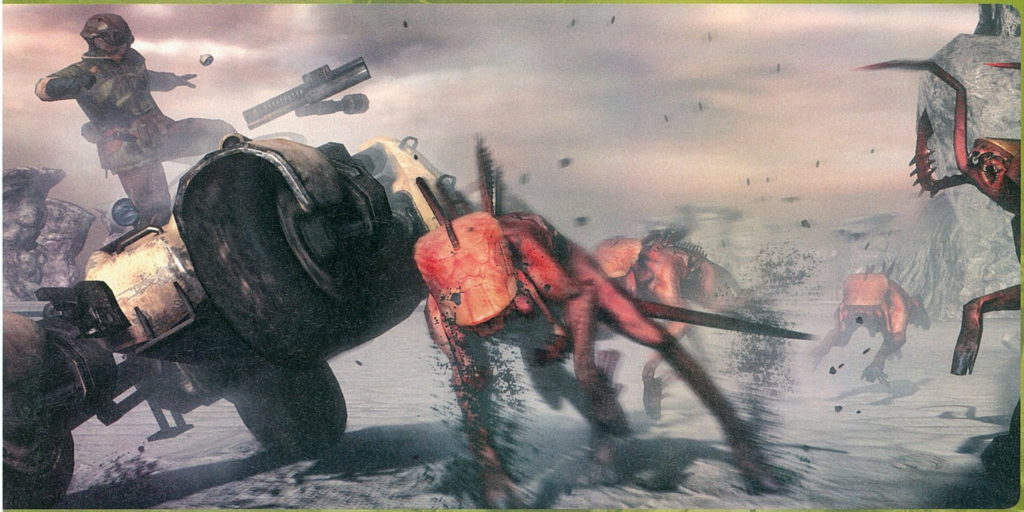
ALONE IN THE DARK

fejlesztő > *Eden* **kiadó >** *Atari* **megjelenés >** *2008. I. negyedév*

A fél órás bemutatóból a következőkre nem derült fény az új Alone-játékról: sztori, játékmenet, kalandelemek fajtája, hogy kerülnek szörnyek New Yorkba és hogy a fenébe lehet megint Edward Carnby a főhős… Nour Polloni producer a fentiek helyett egy technikai demonstrációt tartott, egy direkt ezért létrehozott földalatti pályán (ez persze barokkos túlzás, három szobából állt az egész). Először a világítás kérdése került szóba: letéphetjük a falról a lámpákat, használhatunk fénypálcákat, vagy éppen gyújthatunk tüzet. Utóbbi fontos játékelem lesz, a tűz viselkedésén jó egy éve dolgoznak, és tényleg szépen terjed, és elemészt mindent, ami az útjába kerül. Megismertük aztán a tárgyrendszert: hősünk malaclopó kabátja alá kerülnek a cuccok, így limitált a hely. Ráadásul nem Uzikkal és gránátokkal lesz tele, hanem mindennapi tárgyakkal, melyekből kombinálással, illetve ragasztószalaggal csinálhatunk fegyvereket. Utóbbi segítségével ragaszthatunk robbanó, vagy éppen szörnyeket vonzó vérrel teli üvegeket ellenfeleink hátára, de ezzel lehet a fénypálcákat is a plafonon rögzíteni. A cél az, hogy mindent lehessen értelmesen minden mással kombinálni – így tehát ha akció és autóvezetés bőven is lesz a játékban, a kalandjátékok kedvelői így is megtalálják majd számításaikat; még ha itt a tárgykombinálás kicsit szabadabb is lesz, mint mondjuk a Day of the Tentacle-ben…

BORDERLANDS

fejlesztő > *Gearbox* **kiadó >** *2K* **megjelenés >** *2008. IV. negyedév*



A Borderlands a Gearbox következő alkotása lesz, és bizony nagyon nem egy következő Brothers in Armsról van szó. Lényegében egy Mad Max-szerű környezetben játszódó akciójáték lesz.

Két szempontból azonban a Diablo-párhuzam is megemlíthető: egyrészt lesz négyfős kooperatív-mód, másrészt meg a játék erőteljesen random elemekkel dolgozik. Egy tartalom-generáló rendszer adja majd a küldetéseket, pályákat, fegyvereket és alkatrészeket (utóbbiakkal verdánkat tupírozhatjuk fel), így elvileg sosem fogjuk megunni a tápolást, képességeink és tárgyaink fejlesztését.

GAMES Convention Leipzig 2007

MAFIA 2

fejlesztő > *Illusion Softworks* **kiadó >** *2K*
megjelenés > *2008.*

Bár az idei Games Convention nem a nagy bejelentésektől volt hangos, azért mégis akad néhány olyan játéknév, aminek hallatán számos rajongó szíve dobbanhatott nagyot. Ide tartozik az Illusion Softworks fejlesztésében két millió eladott példányt produkáló Mafia folytatása, amelyből mozgóképet először a GC közönsége (magába foglalva a Guru lipcsei csapatát is) láthatott. Mielőtt bárkit elvinne az öröminfarktus, meg kell jegyezni, hogy még csak egy közepesen gyászos render-videó pergett le a kiállításon (méghozzá ékes német nyelven), s bár ez hangulatosra sikeredett, magáról a játékról sokat nem árult el, azon kívül, hogy ismét a maffia kötelékében fogunk brillírozni és – ami a legfontosabb – végre készül, és hát lássuk be, már ez is valami. A helyszínen kóbor-ló illetéseket faggatva sikerült csak újabb morzsákat összevadászni, csodát persze így sem értünk el. Kérdéseinkre válaszolva a bennfentesek elárulták, hogy a megjelenést igyekeznek a 2008-as éven belül tartani, a sztori valamikor a '40-es évek végén, az '50-es évek elején fog játszódni, évekkel a Salieri és Morello közti viszály után, egy egészen új történetet varázsolva a rajongók elé. Magáról a játék felépítéséről nem sikerült érdemi információt kicsikarni a fejlesztőkből, de a monumentális maffiatörténeteket idéző hangulat és a mozifilmeket kenterbe verő átvezetők, az addiktív játékmenet és a félelmetesen jó karakterek ígérete ott lebegett a levegőben – már csak azért is, mert a kapott képek (ha tényleg a játékból származnak) a GTA4-et is szégyenkedésre késztetik...

1000X láttuk már...

Assassin's Creed

Sajnos a GC-n ugyanazzal a bemutatóval találkoztunk, mint az E3-on, így semmilyen újdonságot nem sikerült felderítenünk az idei év egyik legjobban várt játéka kapcsán. Még mindig szép, még mindig hihetetlen az atmoszféra, és még mindig nem próbálhattuk ki.

Brothers in Arms 3

Bár úgy tűnt a GC-re új anyag érkezik a BIA kapcsán, a találkozóra beülve ismét a korábban már látott, fejlesztők által végigvitt részletett tekinthettük meg, az egyetlen újdonság a nyilvánosságot eddig kerülő Wii-s változat bemutatója volt.

Need For Speed ProStreet

A ProStreet már a rajongók számára is elérhető volt az EA által, így bárki gyönyörködhetett az eszméletlen grafikában, a törésmodellben és a fizikában. Újdonságokkal már nem nagyon lehet szolgálni a legújabb NFS kapcsán, mindenesetre jó volt ismét kézbe venni az irányítást és megnézni a bődületesen látványos menüket!

Call of Duty 4 Modern Warfare

fejlesztő > Infinity Ward kiadó > Activision megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Az E3-on valamiért az Activision nem engedte, hogy az Infinity Ward játékához férkőzzünk. Nem úgy, mint Lipcsében, ahol egy egész épületet kibéreltek, hogy az év egyik legjobban várt FPS-ét bemutassák. A zártkörű rendezvényen mindösszesen 300 újságíró vehetett részt, egy erődnek kinevezett épületben, ahol a Penthouse-os lányok mellett a játék egy- és többjátékos verzióját is kipróbálhattuk egy éjjelen át.

A Modern Warfare egészen egyszerűen zseniális lett. A két játszható szingli pálya azonnal letaglózott minket. Az első, hadihajón játszódó küldetésen már látszott, hogy az infinitys srácok apait-anyait beleadtak a dologba. A grafika ugyan messze elmarad a Crysisétól, ám játék közben ebből mégsem éreztünk semmit. Társaink és az ellenfél katonái zseniálisan mozognak, a bevilágításnak köszönhetően döbbenetesen élethű jeleneteknek lehetünk szemtanúi. A hajó oldalához hullámok csapódnak, társaink vállvetve rohannak előre, hogy a himbálózó hajótesten eliminálják az ellent. A küzdelem leírhatatlan, a hangulat fenomenális, éppen ezért fel sem álltunk előle egészen addig, míg végig nem játszottuk mind ezt, mind pedig az utána következő városi pályát. A hangulat itt sem engedett a szorításából. A homokszínű pályán tulajdonképpen minden statikus, a fizika alig dolgozik, maximum a ragdoll, ami azért felelős, hogy a levegőbe repített ellenfél a fizika törvényszerűségei szerint repüljön szanaszéjjel. A statikusság azonban ebben a játékban nem zavaró. A mérnöki pontossággal megtervezett pályán ugyanis csak úgy ömlik az akció. Levegővételnyi szünet sincs, csak okos, taktikus előrehaladás.

Multiban is rendesen odatették a játékot a fejlesztők – ráadásul ezt már PC-n lehetett kipróbálni; ez volt egyébként az első alkalom, hogy ezt a verziót megmutatta a világnak az Activision. Szép volt, bár néha kicsit megreccent, ami az X360-as verzióval nem fordult elő – viszont a játékmenet bőven kárpótolt ezért! Alapból már öt kaszt nyitva volt, és ezek remekül tudtak együtt dolgozni, egymást fedezni. Az akció még az eddigi részekhez képest is sokat gyorsult, de a rengeteg fejleszthető dolognak köszönhetően még így is taktikus maradt – egy ötös killing spree után

Perkáld ki!

Multiplayerben a szintlépésekkel nem csak új kasztokat és fegyvereket nyithatunk meg, de különleges képességeket is választhatunk. Három pontunk lesz, ezeket költhetjük – bármikor lecserélhető – egy, illetve két pontot fogyasztó, perknek nevezett specialitásokra. Ezekből rengeteg lesz, egyelőre a következőket ismerjük (a plusz fegyvert, robbanószert és kiegészítőt adóak mellett).

Bomb Squad – jelzi a robbanószereket a radar
Juggernaut – 20%-kal nagyobb életerő
Sleight of Hand – gyorsabb újratöltés
Sonic Boom – extra sebzés robbanószereknél
Stopping Bower – extra sebzés golyókkal
UAV Jammer – nem mutat minket az ellenséges radar
Deep Impact – vastagabb fedezékeket is átlőhetünk
Extreme Conditioning – sokkal tovább lehet sprintelni
Last Stand – halálnál még lőhetünk egyet pisztollyal
Martyrdom – halálnál kiejtünk egy éles gránátot
Steady Aim – csökkentett visszarúgás
Dead Silence – halkabb lesz a mozgásunk

például megjelent a lehetőség a radar bekapcsolására, mások meg légitámadást tudtak kérni a megfelelő időben. A CoD eddig is népszerű volt multiban, de most nagyságrendekkel jobb, kidolgozottabb lett – szerintünk a Battlefieldek népszerűségét is túl fogja szárnyalni!

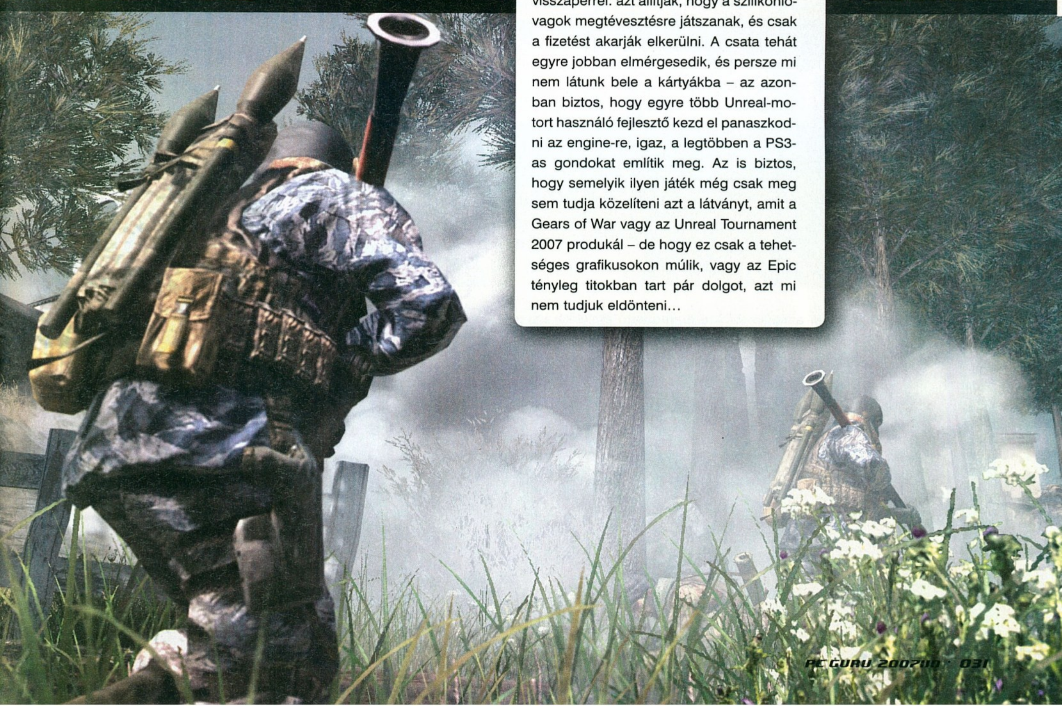
A Call of Duty 4 egyértelműen a show legjobb PC-s FPS-e volt; sőt talán a legjobb PC-s játéka is. Kötelező vétel lesz!

GAMES Convention Leipzig 2007

A sztori ezúttal Európa és Ázsia hadszíntereire visz minket

Unreal botrány

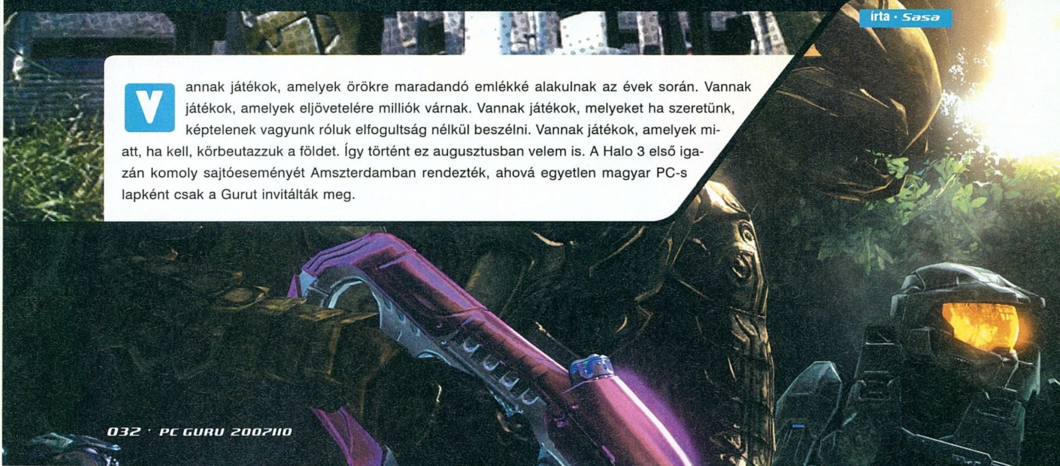
Még júliusban robbant ki a botrány az Unreal-motor körül, amikor a Silicon Knights (az X360-exkluzív Too Human készítői) beperelte az Epicet, mondván az nem nyújt elég támogatást az engine mellé, így a sok megoldatlan gond a játék halasztását eredményezte. Nemrég az Epic válaszolt, méghozzá egy kövér visszaperrel: azt állítják, hogy a szilikonlovagok megtévesztésre játszanak, és csak a fizetést akarják elkerülni. A csata tehát egyre jobban elmérgesedik, és persze mi nem látunk bele a kártyákba – az azonban biztos, hogy egyre több Unreal-motort használó fejlesztő kezd el panaszkodni az engine-re, igaz, a legtöbben a PS3-as gondokat említik meg. Az is biztos, hogy semelyik ilyen játék még csak meg sem tudja közelíteni azt a látványt, amit a Gears of War vagy az Unreal Tournament 2007 produkál – de hogy ez csak a tehetséges grafikusokon múlik, vagy az Epic tényleg titokban tart pár dolgot, azt mi nem tudjuk eldönteni...



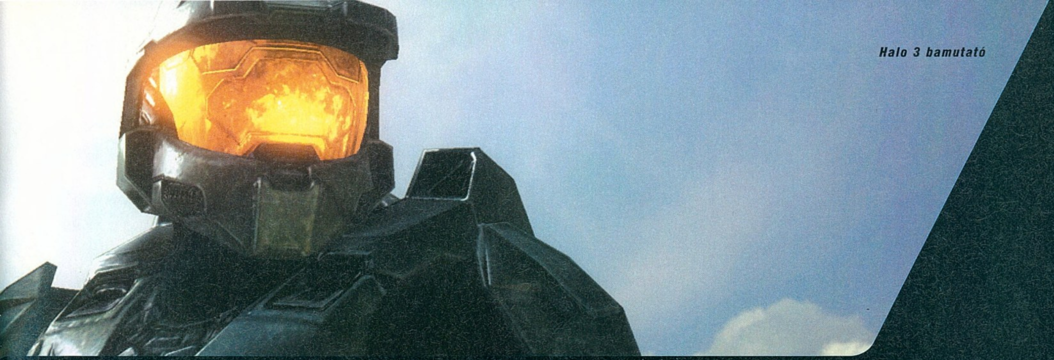
Helyszíni beszámoló és riport a Halo 3 bemutatóról

Amszterdamig mentünk érte...

írta · Sasa



Vannak játékok, amelyek örökre maradandó emlékké alakulnak az évek során. Vannak játékok, amelyek eljövetelére milliók várnak. Vannak játékok, melyeket ha szeretünk, képtelenek vagyunk róluk elfogultság nélkül beszélni. Vannak játékok, amelyek miatt, ha kell, körbeutazzuk a földet. Így történt ez augusztusban velem is. A Halo 3 első igazán komoly sajtóeseményét Amszterdamban rendezték, ahová egyetlen magyar PC-s lapként csak a Gurut invitálták meg.



SZERVEZÉSBŐL ÖTÖS

Egy Halo 3-volumenű játékhoz nem akármilyen sajtótájékoztató illik. Tisztában volt ezzel a Microsoft is. Először is odacsődítették az egyik legkirályabb Bungie arcot, Frankie O'Connort, másrészről egy olyan profi programmal álltak elő, amilyet még nem láttam. A hab a tortán természetesen a várva várt játék kipróbálható verziója volt, amit egy ültő helyemben végigtoltam, így most már minden kétség nélkül állíthatom, hogy az év(tized) legjobb FPS-ével lesz dolgunk!

A megérkezésünk után egy klassz csomag várt a hotelben, ami egy király Halo 3 pólót és egy MP3-lejátszót tartalmazott a Halo zenéivel és a játékkal kapcsolatos összes eddigi képpel. Ezt követően irány a busz, majd egy hajó, ami egy kis szigetre vitt minket. Partraszállás után a játékból már jól ismert őrmester kiadta az ukázt: zöld csapat a bunkerekbe, piros csapat a lőtérre. A bunkerekben zajló lézerháború és a lőtéren folytatott nyílpuskázás után megérkezett maga Master Chief is, hogy az éppen a kikötőben levő hatalmas hajóra kalauzoljon minket. A szokásos sajtótájékoztatón megtudhattuk, hogy sokak között Lionel Messi és Julia Roberts is hatalmas Halo-rajongó, és ami ennél talán kicsit fontosabb, hogy négyfős kooperatív módot kapott a program... Úristen, négy fős!!! Isteni lesz Chrisszel, Grathtel, Bate-tel együtt végigmenni a kampányon, a legnehezebb fokozaton!

JÁTÉKBÓL CSILLAGOS ÖTÖS

Ismét bemutatták az E3-on már látott első pályát és a zseniális szerkeszthető visszajátszás módot, majd interjúk és a játszható demó kipróbálása következett. A Tsavo Highway szint hihetetlenül változatos volt, gyalogos küzdelem és járműves harc ugyanúgy volt benne, bújócskáztam a fák között, és küzdöttem egyszerre húsz ellenfél ellen. A grafika félelmeteset fejlődött az első képekhez és a nyáron kipróbált bétaverzió óta, ráadásul a harcok minden eddiginél változatosabbak. A csapatban támadó Brute-ok ugranak és másznak, a repülő Drone-ok kiszedik társainkat a járművekből, ellenfeleink használják az új tárgyakat, egyikük például ledobott maga elé egy energiapajzsot, majd amint arra elpazaroltam a töltényeimet, előugrott a fedezékből, és kivégzett!

A rövidke demó (a játék kilenc szintje közül az egyiknek a harmada) már biztossá tette, hogy ez a legjobb Halo, ami valaha is elkészült; jobban élveztem, mint bármi más programot idén! Talán nem véletlen, hogy az első napi eladásokból a Microsoft jóval 150 millió dollár fölött akar kaszálni – azaz a mozik rekordjait kívánják megdönteni. Mi biztosan hozzájárulunk egy kupac Legendary Editionnel...

INTERJÚ FRANKIE-VEL

Hölgyeim és uraim, a Halo 3 tarolt... nem kicsit, nagyon. Gyönyörű, monumentális, okos és küzdős. Olyan, mint az imádott első rész, csak meg kell szorozni ezerrel. De hogy hogyan is jutott el a Bungie eddig, arról Frank O'Connort kérdeztük.

PC Guru: A játék a demó alapján ismét zseniális lett. Úgy érzem, visszanyúltatok a gyökerekhez.
Frankie: Igen, a Halo 3 sokkal jobban hasonlít az első részhez, mint a másodikhoz. Imádjuk azt is, de a rajongókkal egyetemben azért voltak, vannak vele kapcsolatban fenntartásaink. A legnehezebb nehézségi fok túl durva lett. Az első rész nyílt téren zajló küldetései kevesebbszer köszöntek vissza. Mindezeken a Halo 3 fejlesztésekor változtattunk.

PC Guru: Irtózatos munka lehetett összehozni mindezt. Ráadásul ott a teher a vállatokon, hogy az év egyik legjobbjával kell a piacra lépnetek. Mennyibe került anyagilag mindez?
Frankie: Fogalmam sincs. Számomra szinte minden összefolyik. Amióta az eszemet tudom, a Halo-sorozaton dolgozunk. Ezerszer átírtuk a mesterséges intelligenciát, hogy a legjobb legyen, amivel valaha találkoztatok. Egyensúlyoztuk az ellenfeleket, újra és újra berendeztük a pályákat, hogy a lehető legnagyobb kihívást és szórakoztatást nyújtó helyszínekkel rukkoljunk elő. Rengeteg pénzbe került, de remélhetőleg rengeteget is hoz majd.

PC Guru: Néhányan úgy gondolják, a Halo 3-ban kevés az újdonság...
Frankie: Nézd, a Halo mindig is a történetről, a világról és a fantasztikus harcokról szólt. Az első részben valahogy mindent szerencsésen eltaláltunk. Ezen nem akartunk változtatni. Még több fegyver lett, még több járművet készítettünk, még okosabb és szebb lett minden. Azt gondolom, hogy ami végül összeállt, az a legkirályabb játékunk. Egynémely játék talán szebb, mint a Halo 3, de nálunk egyáltalán nem ritka, hogy vagy 30 ellenféllel küzdesz egyszerre, tucatnyi társ vesz körül, és a buliban van tíz jármű is, ráadásul mindent a világ legjobb mesterséges intelligenciája vezérel – ilyet nem láthatsz máshol! Ráadásul játékmódok terén is rengeteget nyújtunk: ott van a kampány, akár négy fővel is, ott van a multi, ott van a visszajátszások szerkesztése, feltöltése, böngészése, ott van a realtime pályaszerkesztő, a Forge, és van még pár titok a tarsolyunkban...

PC Guru: Sokáig titok volt, hogy lesz online kooperatív játék, az meg főleg, hogy négyfős. Miért?
Frankie: Egészen egyszerűen, mert nem tudtuk, hogy igazán jól meg tudjuk-e csinálni. Itt most a 4 fős koopra gondolok. A kétfős adott volt, de mivel többek között e miatt lett halhatatlan az első rész, ezért tovább szerettünk volna lépni. Egyébként szó szerint tegnap este dőlt el, hogy képesek leszünk megcsinálni az általunk elvárt minőségi szinten!

PC Guru: A PC-s Halo 2 megosztotta a közvéleményt. Miért csak most adtátok ki?
Frankie: A PC-s epizódhoz semmi közünk. A PC-s portokat sosem mi végezzük. Három év után kissé megkopott a Halo 2, de még így is megállta a helyét a mezőnyben. Mi csak és kizárólag a harmadik részen dolgoztunk, de azt látjuk, hogy fölösleges ennyit várni egy konverzióval...

PC Guru: Ez azt jelenti, hogy a Halo 3-ra nem kell majd éveket várni?
Frankie: Ezt kérdezd meg 2-3 hónap múlva! [nevet]

PC Guru: Azt mondtátok, hogy a harmadik rész után befejezitek Master Chief kalandjait. Mi a következő lépcső az életetekben?
Frankie: Mi ilyet soha sem mondtunk. A harmadik résszel befejeztünk egy történetet... Az újabb történetekről azonban egyelőre semmit sem árulhatok el!

PC Guru: Köszönöm az interjút... nagyon várjuk szeptember 26-át!
Frankie: Hidd el, mi is!

Lipcsei teszt

A holland kirándulás után Grath-tel nem maradhattunk ki a Microsoft lipcsei partijáról sem, ahol mindössze egy gépen volt kiállítva az egyjátékos mód – a többin a szokásosan remek multi futott, méghozzá a bétához képest új fegyverekkel (a hatalmas brute csatabárd bent volt, a lángszóró sajnos nem). Leleményes szerkesztőnk azonban kilépett a multiplayerből és kis kotorászás után menüből elindította a Halo 3 harmadik pályáját, amit először egyedül majd ketten, koopban is lezúztunk, egészen addig amíg a kedves hostess-lányok a show végeztével megkértek minket, hogy utolsóként hagyjuk el a terepet.

A Halo 3 igazából nem lesz sokkal több, forradalmian más, mint elődei. Igaz, a jól bevált recepten kár is lenne változtatni. Az újgenerációs konzol megjelenése teret engedett a Bungie fantáziájának és ők éltek is vele, aminek végeredménye az elődökhöz hasonló, de annál jóval lehengerlőbb FPS lett. A Halo 3-ban ugyanis nem ritka, hogy akár 20-30 ellenfél ront ránk úgy, hogy mindegyik okosan cselekszik, ha kell járművet vezet, ha kell hozzánk vágja a közelében lévő hatalmas tárgyakat, ha kell kiráncigál minket az autónkból. A csatatér tehát sokkal jobban él, mint valaha, az ember azt sem tudja, mire figyeljen! Az eszméletlenül kidolgozott pályák és az új fegyverek, tárgyak és gránátok számtalan lehetőséget nyújtanak a taktikázásra. A Halo 3 így végre olyan lett, mint amilyennek anno a második résznek kellett volna lennie. Egy fantasztikus univerzum megannyi ördögi lénnyel, őrületes harcokkal, zseniális mesterséges intelligenciával és számtalan vezethető járművel!

Végre kipróbálhattuk a játékot koopban is, igaz, egyelőre csak ketten. Az élmény felejthetetlen, az új fegyverek és felturbózott ellenfelek így még nagyobb kihívás elé állítottak – mert ugye turbóztunk a nehézségen. Normál fokozaton két ember számára gyerekjáték az egész, de legendaryn már nagyon kellett koncentrálni. Az első benyomásaink alapján azonban még így is valamivel könnyebb lett a játék mint az elődök. Az tény, hogy a Halo 2 legendary módja túllőtt a célon, ezért a Bungie helyesen úgy döntött, hogy lejjebb veszi a nehézséget, de még mindig kérdéses, hogy a két fő számára optimális nehézség mennyire izzaszt majd meg minket a négyfős koopban. Jó, ha Bate is beszáll, akkor lehet, hogy elég kihívást nyújt, hiszen tapasztalatlan konzolosként valószínűleg többet árt majd, mint használ...

Megnéztük a Forge opciót is, ami egyfajta multiplayeres pályaszerkesztő – már persze a pálya konkrét alakításának lehetősége nélkül. Lényegében tereptárgyakat, fegyvereket, járműveket szórhatunk el a már létező helyeken, azok tulajdonságait módosíthatjuk, majd a végeredményt elmenthetjük és terjeszthetjük. Így rengeteg extra játékmódot hozhatunk létre, a Bungie-sok- tól hallottunk már Jengáról dobozokkal, illetve Brute csatabárddal és repeszgránáttal játszott baseballról.

A H3 grafikája elmarad a Crysisétól. Hogy miért? A válasz roppant egyszerű. A mesterséges intelligencia ugyanis rengeteg erőforrást elvesz, ráadásul itt többen vannak a képernyőn. Mindez persze nem jelenti azt, hogy a játék rosszul néz ki... sőt! A Halo 3 az egyik legszebb, ha nem a legszebb konzolos FPS. Minden elemében kimunkált darab, egy zseniális mű, amit vétek lenne kihagyni a műfaj szerelmeseinek!

fejlesztő > id Software kiadó > Még nincs web > Még nincs

RAGE

írta · Grath

A rendezők véleménye szerint ez a játékvilág Woodstockja: négy nap béke és szeretet – illetve megannyi rakétavető; mi más is lehetne ez, mint az id Software köré szerveződő, évenként megtartott QuakeCon. Egy legendás rendezvény, a világ egyik legnagyobb LAN-partija, rengeteg bejelentés helyszíne – amit idén sikerült a BlizzConnal egy hétvégére időzíteni...

KÉSLEKEDÉS

Két évvel a megjelenése előtt itt debütált a Doom 3, idén pedig, szintén cirka két évvel a premier előtt jelentette be a texasi cég legújabb játékukat, a Rage-et. Egy mondatban így lehetne leírni: félig FPS, félig Mad Max-jellegű száguldozás, John Carmack új grafikus motorjával megtámogatva.

Pedig egyáltalán nem így indult. A Doom 3 után az id egy része a küldetéslemezzel molyolt, Carmack az űrrepüléssel, a mobiltelefonokkal és a MegaTexture-eljárással szöszölt – a cég kreatív elméi pedig elkezdtek dolgozni a következő játékuk vázán. A The Darkness néven futó program egy misztikus szigeten játszódott volna, Doom 3-hangulatú horrorjátéknak készült. A designerek rengeteg időt töltöttek az agyalással, a fegyverek, ellenfelek, a sztori megalkotásával – amíg rá nem jöttek, hogy ez kicsit unalmas. Valaki feltette a kérdést, hogy egy id-program miért ne játszódhatna napfényben, másvalaki felvetette, hogy milyen poén lenne az ellenfeleket nem lelőni, hanem autóval elcsapni, és nagyjából készen is volt a Rage alapvetése... (Ráadásul a történet azt is magyarázza, hogy mi lett azzal a 2005-ös Carmack-szöveggel, hogy „a következő játékunk egy év alatt el fog készülni.)

Közben Carmack is visszatért a programozáshoz, a nulláról elkezdett megírni egy új játékmotort – úgyhogy minden készen is volt a nagy durranáshoz. Igaz, eltartott egy ideig, míg összeálltak a dolgok, 18 hónapja dolgoznak a Rage-en, és még legalább ugyanennyi hátravan (bár természetesen „majdhakészlesz" a hivatalos megjelenési dátum, nem valószínű a 2008-as premier sem...)

FORR A DÜH!

A jövőben járunk, a Földön. A világ persze eléggé lepusztult, egyrészt mert az id szereti ezt az életérzést, másrészt meg 75 évvel történetünk előtt egy üstökös csapódott be a bolygóba. A dinoszauruszok után majdnem az emberiség is egy csapásra kipusztult, de néhányan életben

Aprók

– A Quake Wars Európában jelenik meg először, mégpedig szeptember 28-án (Amerikába három nappal később érkezik el).

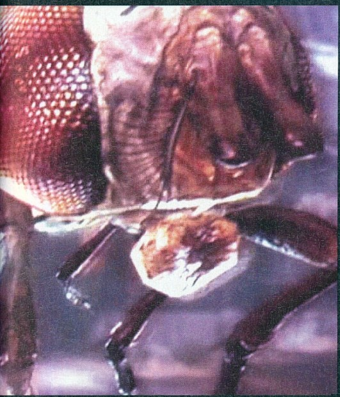
– Az összes id-játék a Commander Keentől a Doom 3 kiegészítőjéig letölthető a Steam hálózatról, bevezető áron 63 dollárért. Megéri!

– John Carmack ma leginkább a Nintendo DS-re izgul, már készül rá az Orcs & Elves című mobiltelefonos RPG folytatása, és ha lesz kis ideje, a Quake 1 is...

– A Return to Castle Wolfensteinből film készül, azt az Oscar-díjas Roger Avary (Ponyvaregény, A vonzás szabályai, Silent Hill, Beowulf) rendezi és írja.

– Az UnrealEdhez hasonló szerkesztő készül az id Tech 5-höz is. Az idStudio névre keresztelt programmal mindenki szabadon készíthet majd modokat, kiegészítőket.

Elnézést a képek minőségéért, azokat a videóból kellett kilopnunk - az id ugyanis nem adott ki hivatalos verziókat



maradtak, a leomlott felhőkarcolókból ócska kalyibákat eszkábáltak össze, a romok közül előkapart roncsokból meg azonnal fegyvereket és autókat kezdtek összeszögelni – szóval tudjátok, a szokásos posztapokaliptikus, világvége-utáni hangulat uralkodik, amolyan Mad Max-stílusban.

A régi országok eltűntek, a társadalom széthullott, de a szeméthalmon egyre nagyobb hatalomra vágyó kiskirályok kapirgálnak. Az egyik nekilát a saját birodalom megalkotásának, ha kell, tűzzel és vassal – és ennek persze sokan nem örülnek. Így aztán hamar kialakul egy titkos lázadó szövetség, akiknek már csak egy hős kell; és ki is lenne az, ha nem egy messziről jött vándor, akinek ugyan sok köze nincs az eseményekhez, mégis úgy dönt, kegyetlenül odacsap. Klisés történet, de ezt mindenki tudja. Ahogy Tim Willits fődesigner fogalmaz: „ez egy klasszikus sztori – itt az id-nél mindig is ezt a letisztult 'jó a gonosz ellen' világot kedveltük".

Technológia

ID TECH 1
Debütálás: 1992 – Wolfenstein 3D
Újítások: Újítások?! Minden ezzel kezdődött, ez volt az első 3D-s motor, még ha komoly csalásokkal és 2D-s objektumokkal is. Aztán jött a Doom és a Doom 2, már magasságbeli eltérésekkel, nem-derékszögű falakkal, textúrázott plafonnal és padlóval.

ID TECH 2
Debütálás: 1996 – Quake
Újítások: A Q1 volt az első teljesen 3D-s játékmotor, ezen felül a hálózati kód volt forradalmi, főleg a QuakeWorld update után. A Q2-ben a színes fények megjelenése és a grafikus kártyák élből való támogatása volt újdonság.

ID TECH 3
Debütálás: 1999 – Quake 3 Arena
Újítások: Itt mutatkoztak be a shaderek, az akkor hihetetlennek tűnő lekerekített felületek, a 32 bites színvilág.

ID TECH 4
Debütálás: 2004 – Doom 3
Újítások: Pixelenkénti bevilágítás, valós fizikai modellezés, MegaTexture eljárás a részletes terepért, normal mapping technológia.

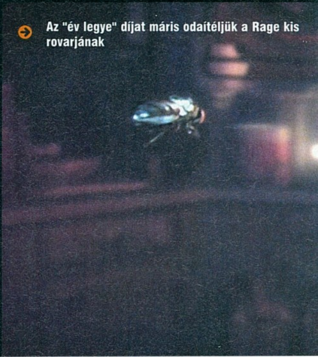
ID TECH 5
Debütálás: 20?? – Rage
Újítások: Motion blur, teljes HDR-bevilágítás, a MegaTexture eljárás következő foka, ahol minden textúra egyetlen óriási file-ban kap helyet, és egy virtuális memóriában tárolódik.

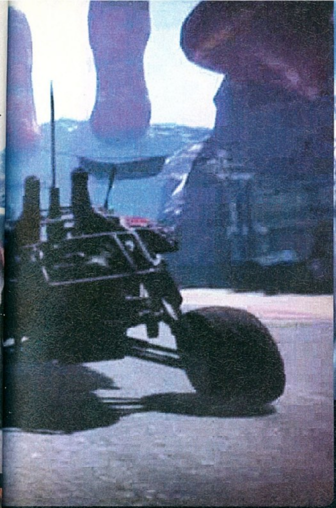
Megérkezünk tehát ebbe a világba, ami az idhagyományoktól radikálisan eltérően nem kizárólag folyosókból fog állni. Sőt. Képzeljünk el egy hatalmas, nyílt, szabadon bejárható világot – mondjuk a Falloutok szintjén. Szabadon mehetünk jobbra-balra, délre vagy északra; választhatunk, hogy a sztorit követjük-e, avagy megpróbáljuk teljesíteni a mellékes feladatokat. Ezek pénzt vagy extra felszerelést hoznak a konyhára – újabb meglepő dolgok a cégtől, mely eddig nem merészkedett túl a „lődd le a sok mocskos rohadékot" játékmeneten (ez véletlenül sem kritika, baromi jól csinálták!).

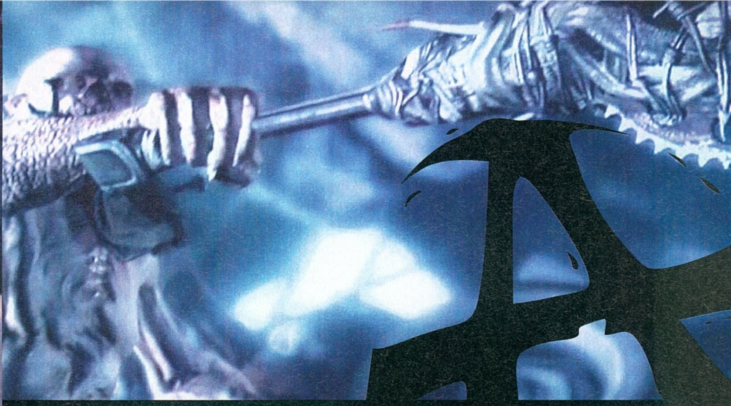
Lesz elég sok tőlünk független karakter, velük lehet beszélgetni, kis mértékben akár a sztorit is befolyásolhatjuk; lesz tárgylistánk, lesznek mellékküldetések – és lesz versenyzés is.

Igen, jó kis roncsderbi várható, néhol fegyverekkel tarkítva. Gépünket a rendelkezésre álló cuccokból szabadon tápolhatjuk, új alkatrészekkel, fegyverekkel erősíthetjük. Néhol az ellenfelek jelentik a fő veszélyt, máskor a pálya – mondjuk vicces egyének robbanó hordókat hajigálnak a pályára. A jelenlegi tervek szerint cirka 40% lesz a kocsiban töltött idő egy végigjátszás során, igaz, ebben már benne van, hogy nem csak a gépesített gyakás során fogunk vezetni, de a hatalmas világot is bejárhatjuk autóval. A vezetés természetesen nem teljes szimuláció lesz, hiszen ha a realizmus és a szórakoztatás között kell választani, "az id mindig is az utóbbi mellett teszi le a voksát", mondta Tim Willits.

Szabadon bejárható világ, mellékküldetések, párbeszédek – már ennyi is csodaszámba menne az id-től, de ők nem álltak meg itt. Emlékezetes fegyvereikről voltak ismertek eddig: most azonban a játékosok tápolhatják fel ezerképpen a pusztító eszközöket. Kiegészítők tucatjait lehet majd a pisztolyokra aggatni, puskákba szerelni. Ráadásul a fiúk kísérleteznek a tárgyamortizációval is, és ha úgy döntenek, nem túl idegesítő a dolog, akkor bizony időnként szaladhatunk vissza a kovácshoz, hogy kalapálja ki a rakétavetőnket... Lesznek különálló kooperatív küldetések is, ezeket megoldva az így szerzett vagyonkák, felszerelések átvándorolnak az egyjátékos-módban indított karakterünkre – melyre egyébként mintegy 20 órás kaland vár.


Az "év legye" díjat máris odaítéljük a Rage kis rovarjának





Bár a legtöbb kép a külső tereket, karaktereket ábrázolja, lesz bőven lövöldözés is!

KAPCSOLD AZ ÖTÖDIK SEBESSÉGET!

Persze a játék is fontos, azt az id abszolút nem csak technológiai bemutatónak szánja, de az igazi sztár az id Tech 5 névre elkeresztelt új Carmack-motor. Ennek lényege, fő koncepciója az volt, hogy PC-n, Mac-en, PS3-on és X360-on egyszerre, ugyanolyan effektíven fusson. A multiplatformos fejlesztőknek egyetlen betűt sem kell megváltoztatnia a kódban, és máris négy platformon fut a program. Ennek megfelelően a konzolok limitált memóriája (512 MB RAM van mindkettőben) volt a szűk keresztmetszet, Carmack megoldása erre a virtuális memória. Hogy ez miként működik, azt nem sikerült felfognunk – mindenesetre lényegében végtelen mennyiségű memóriát lehet használni az id Tech 5-tel készült játékokban, köszönhetően a MegaTexture-eljárás következő lépcsőjének. A varázslat működik, hiszen a Rage-ben nincs egyetlen ismétlődő textúra sem, azaz minden doboz, szikla, ház és út is saját borítást kap, és így is 60 frame/másodperc sebességgel fut a játék. A Rage a jelenlegi tervek szerint 80 GB nyers textúrát fog tartalmazni, nem csoda, hogy két lemezen jelenik majd meg… A világ konzolos játékfejlesztői kollektíve pezsgőt bontottak a hír hallatán, hát még, amikor az is kiderült, hogy egy-egy pályán vagy objektumon egyszerre akár több grafikus is dolgozhat szimultán, ráadásul bármilyen elvadultan: ugyanis a textúrák mérete, részletessége egyszerűen nincs befolyással a sebességre!

“Mintha nem is egy id-játék lenne; de talán ideje is volt a sok újításnak!”

…KÖRBEVESZNEK JÓ BARÁTOK

Az id az évek során egy egész seregre való fejlesztőt gyűjtött maga köré, akik általában az ő motorjaikat használva, az ő támogatásukkal készítenek programokat. Ez egyrészt ugye nagyon jó ezeknek a cégeknek (a nem ebbe a társaságba tartozó Human Head egy „nesztek, itt a kód, próbáljatok ne nagyon zavarni” felkiáltással kapta meg a Doom 3 motorját a Preyhez, a haver Splash Damage-nél meg szinte mindig van vagy öt id-s programozó a Quake Warsba besegítendő), és persze az id is örülhet, mert az a rengeteg újítás, amit e stúdiók hoznak össze, szépen beépül az ő engine-jeikbe.

A szatelitcsapatok közül a legismertebb talán a Raven, akik a '93-as Shadowcaster óta dolgoznak az id-vel, nos, ők a Return to Castle Wolfenstein folytatásának egyjátékos-módján dolgoznak. A multiért a CTF eredeti megalkotói, a Threewave brigádja felel. A Splash Damage ugye a befejező simításokat végzi a Quake Warson, míg a Nerve ennek az X360-as verziójáért felel. A Pi felel az X360-ra készülő Quake Arena új verziójáért, ami az Arcade alcímmel lett ellátva.

Talán sokak fel sem figyeltek John Carmack egyik bejelentésére, pedig annak hatalmas jelentősége lehet: noha az id még mindig az egyik legkisebb profi fejlesztőcsapat, akkora méretet értek el, hogy nemsokára megalakulhat a második csapatuk – tehát párhuzamosan két program fejlesztése is folyhat. Az új emberek (de messze nem újoncok: egyikük például a PS3-ban használt ultramodern programozási rendszer, az Edge főprogramozója) egy ingyenesen játszható, de hirdetésekkel pénzt szerző projekttel indítanak, ez lesz a Quake Zero (zéró költség, zéró megkötés). Bár ez rendkívül hülyén hangzik, de ez a Quake 3 böngészőből indítható, netről letöltős verziója lesz. Ha a fiúk sikerrel birkóznak meg a nem mindennapi feladattal, rögtön nekiveselkedhetnek egy némileg nagyobb falatnak: első „rendes” játékuk a Quake 3 újraalkotása lesz az új engine, az id Tech 5 segítségével…

DÜHROHAM

A Rage az eddigi legteljesebb, legváltozatosabb játéknak ígérkezik – a minden bizonnyal remek FPS-részek mellett lesz benne kaland és vezetés, kooperatív-pályák és fegyverfejlesztés. Megannyi dolog, ami idegen a fejlesztőktől, de bízunk bennük, hogy mindent kellő hozzáértéssel tudnak majd le. Ezen a téren tehát nincs baj – ami kicsit aggaszt minket az a megjelenési dátum. Pontos nap vagy hónap (vagy év) persze még nincs, de 2009 második felében már talán nem fog akkorát ütni ez a látványvilág; nos és az is igen furcsa, hogy nem lesz deathmatch (se lövöldözés, se verseny) a játékban. Mintha ez nem is az id lenne…

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 25%

VÁRHATÓ SIKER 100

Vegyél egy klasszikus id FPS-t, rakjál bele egy hatalmas, szabadon bejárható tájat, karaktereket, párbeszédet, mellékküldetéseket és mindenek felett tápolható versenyautókat, és kész is a Rage. Sosem hittük volna, hogy egyszer lesz id-játék multi nélkül, de úgy látszik itt minden borul...

GRATH

PRO: Ez lesz az eddigi legteljesebb, legsokrétűbb id-játék

KONTRA: Mikor jelenik már meg?

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q4

A zseniális előrelátással a QuakeConnal egy napra telepített BlizzCon az ilyen rajongói gyűlésektől megszokott minden show-elemet hibátlanul hozott. Fellépett a (Burning Crusade-nek köszönhetően szintet lépett) Level 70 Elite Tauren Chieftains zenekar, volt murloc hangutánzó verseny és cosplay felvonulás, volt millió előadás a Blizzardról és játékairól, és persze ki is lehetett próbálni az újdonságokat is: a terranokat az SC2-ben, illetve az új WoW-kiegészítőt. Ami nem volt, az a Diablo 3, arra még kicsit várnunk kell...

írta · *Grath*

WORLD OF WARCRAFT:
Wrath of the Lich King

A rendezvényt megelőző pletykák igaznak bizonyultak, nemsokára Arthas Menethil ellen vonulhat harcba minden dicső hordás és punnyadt szövetséges. Megjelenési idő nincs, de vélhetően jövő év első negyedében-harmadában kapjuk meg. Tíz új zónát hódíthatunk meg Northrenden, a nagy tumultusok elkerülése végett két helyen kezdhetjük meg harcunkat a Scourge ellen. Egy zóna hatalmas PvP csatatér lesz, itt mutatkoznak be az ostromfegyverek, mint a gőztank vagy a katapult – és ezeknek köszönhetően a lerombolható épületek is. Lesz egy új foglalkozás is, az inscription, amely az egyes varázslatokat, különleges képességeket turbózhatja fel. Ha azt akarod, hogy a tűzgolyód bénítson is vagy ha mérgező arcane missile-t akarsz lövöldözni, erre lesz szükséged – persze a többi foglalkozás is tengernyi új nyersanyagot és receptet kap, hisz 450-re nő a küszöb. Mégpedig azért, mert a szintlimit is felnő, méghozzá 80-ra!

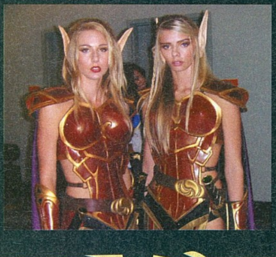
A kiegészítő legnagyobb újítása is 80. szinten bukkan elő: ha ekkor megoldunk egy piszok nehéz küldetést, „születik" egy új karakterünk, méghozzá egy Deathknight, egy halállovag (alli és horda oldalon is). Ő kellően feltápolva, valahol az 55-70. szint környékén jelenik meg, nem kell elölről kezdeni a tápolást. A legerősebb páncélokat is használhatják, játékstílusuk a tank/sebzésosztó kategóriába tartozik, egyedi húzásuk az, hogy nem manát, energiát vagy rage-et használnak a speckó dolgokhoz, hanem rúnákat. Rúnafegyvereikben hat slot lesz, ahová a három csoportba (frost, blood, unholy) sorolt különféle erejű rúnákat lehet pakolni. A különféle kombókért bónuszok járnak, és varázslatokat, különleges támadásokat is csak akkor lehet előadni, ha a szükséges rúnák „be vannak kapcsolva".

Arthas dühe

- 80-ra nő a szintlimit
- Első hős-kaszt, a halállovag
- Új kontinens, Northrend
- Új foglalkozás, az inscription
- Ostromfegyverek, lerombolható épületek
- Átalakítható hajviselet, új táncstílusok
- Új 5-, 10- és 25-fős instance-ok

CosPlay

Természetesen volt cosplay-bajnokság is a Blizzconon, vagyis WoW karakternek vagy szörnynek beöltözött játékosok versenye. A rengeteg jelmez közül nekünk a sok night elf tetszett leginkább...



A sokpénzűek akár aukción is részt vehettek

STARCRAFT 2

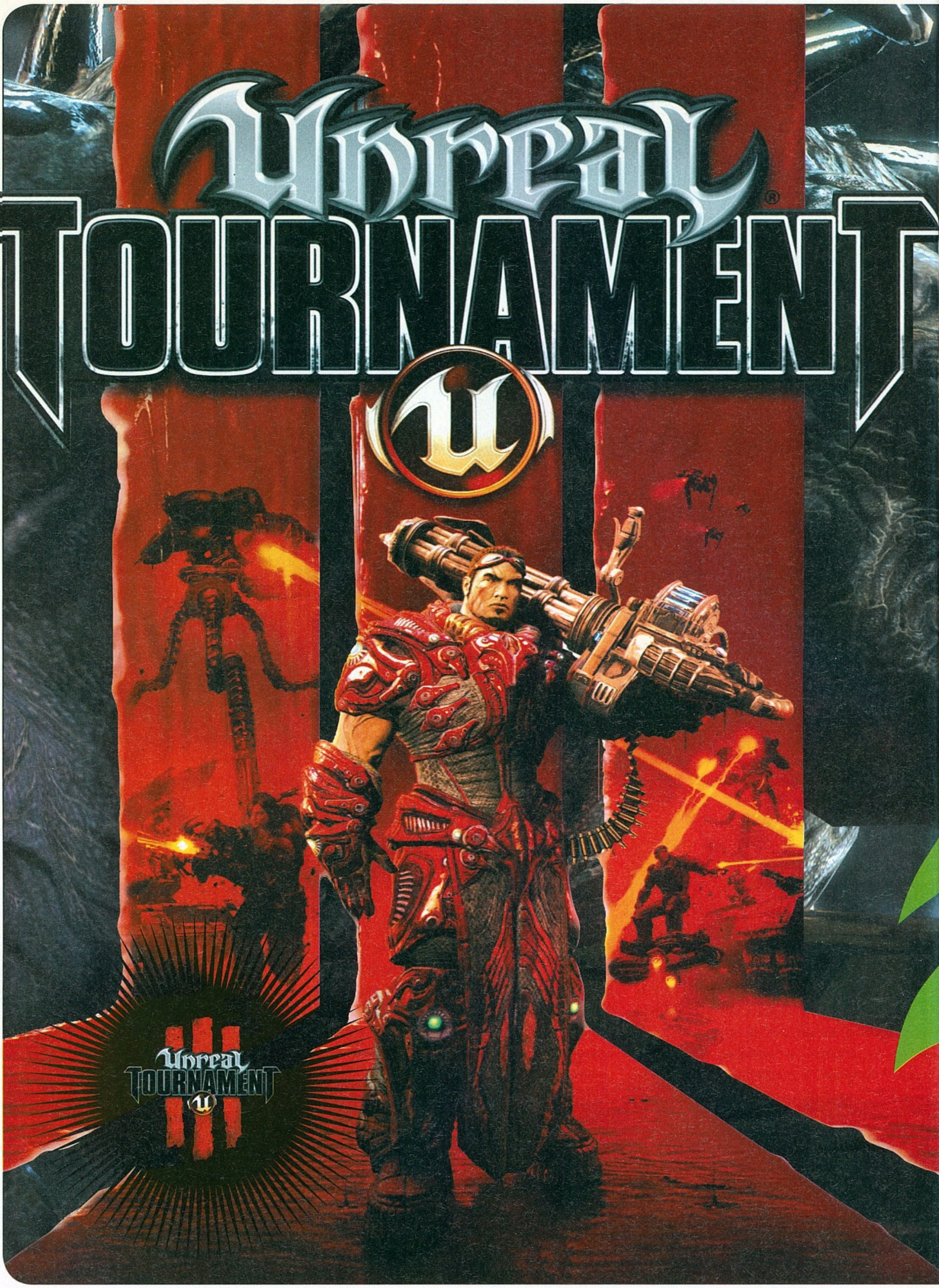
Hyperion, az otthonunk:

1. Matt Horner, a másodkapitány. Hozzá mehetünk tanácsokért, tippekért. 2. A csillagtérkép ad lehetőséget a galaxis bejárására, a küldetések elvállalására. 3. Jim Raynor, a terran kampány főhőse és központi alakja. 4. Tychus Findlay, egy büntetésből marine-ná operált rosszfiú, Jimmy legjobb cimborája. 5. Itt hagyhatjuk el a Hyperion hídját.

Ugyan a StarCraft 2-ről pár számmal ezelőtt már egy külön kis füzetben számoltunk be, most ismét vissza kell térnünk rá, hisz rengeteg újdonság derült ki róla. A legmeglepőbb a terranok egyjátékos kampányának bemutatása volt – ez ugyanis teljesen új irányt jelent a Blizzard RTS-eiben. A szokásos lineáris küldetésrendszer helyett ugyanis itt szabadságot kapunk: Jim Raynor lepusztult űrhajójában, a Hyperionban ülünk, és szabadon dönthetjük el, hogy merre utazunk a galaxisban. Jim a pénzre hajt, így a küldetések, bár természetesen megvillantják a nagypolitika eseményeit is, erről fognak szólni. A pénzen küldetések között új épületeket, egységeket és tápokat tehetünk elérhetővé, ráadásul a küldetések közül is szabadon választhatunk, mérlegelve a hasznot és a rendelkezésre álló erőforrásokat. Még arra is van lehetőség, hogy bejárjuk a hajót, elbeszélgessünk a technikusokkal, és az esetleges utasokkal – például Zeratullal. Ugyan nem volt szó róla, de mi biztosak vagyunk benne, hogy a zerg és a protoss kampányok teljesen másként fognak játszódni – elvégre a Pengék Királynője nem fog filléres ügyekkel foglalkozni…

A BlizzCon másik újdonsága a terran erők bemutatkozása volt. Itt is megfigyelhető az, ami a protossoknál: a Blizzard millió egységgel kísérletezik, melyeket addig tesztelnek, figyelnek, kombinálnak, amíg a feleslegesek egyszerűen kiesnek a rostán. Rengeteg új, vagy átalakított egység volt kipróbálható, mint például a Cobra (a Vulture suhanó gyorsabb verziója, aknák helyett légelhárító rakétákkal), a Reaper (jetpackes, gránátos katona, akiket baromi könnyű megölni, viszont négyet nyolc másodperc alatt gyárthatunk le – utána viszont pihen kicsit a „zsoldosgyár"), a Viking (lényegében egy Goliath lépegető, ami repülővé tud átalakulni), vagy a Thor (akkora lépegető, hogy nem gyártjuk, hanem SCV-vel építjük).

A kipróbálók szerint a játék nem csak kinézetében, de játékmenetében is a régi SC-t idézi, csak jelenleg a millió egység miatt kissé áttekinthetetlen. Megjelenési idő természetesen nincs, de mivel rengeteg hang az eredetiből volt átvéve, az egyjátékos-módban sok dolog még nem működött, és szinte az összes arckép hiányzott – szerintünk még egy év hátravan a megjelenésig...

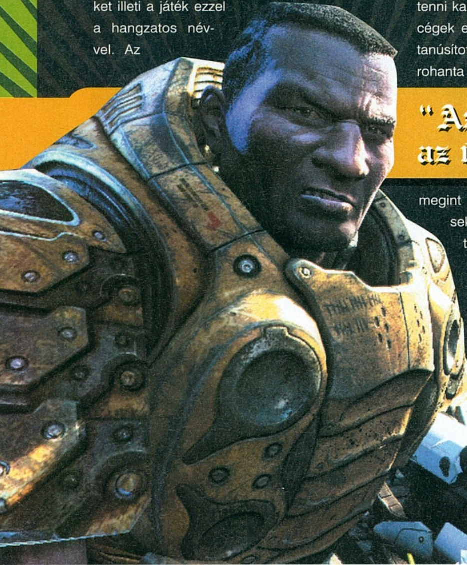

Unreal
TOURNAMENT
Unreal
TOURNAMENT

Az FPS-ek piacán idén talán még nem is volt igazi durranás (a STALKER kisebbet szólt a vártnál...), azonban a hátralévő pár hónap alaposan megdolgoztatja majd az akcióra vágyókat. Crysis, Call of Duty 4, Halo 3, Quake Wars – és persze az Unreal Tournament új része is az utolsó negyedévre lett besűrítve. Novemberben érkezik az Unreal Tournament 2004 folytatása, az előbb Envy kódnéven, majd Unreal Tournament 2007-ként emlegetett, végül Unreal Tournament 3 névre keresztelt virtuális mészárszék. Valószínűleg nincs olyan játékrajongó, aki ne tudná legalább nagy vonalakban, mi az Unreal Tournament sorozat: ez volna a kompromisszumos multiplayer FPS, a kellemes középút a Quake által képviselt, olykor igen kaotikus malacigák és a többnyire inkább taktikára és csapatjátékra építő Battlefieldek kategóriája között, környezetét tekintve pedig a sci-fi/cyber vonalat erősíti. Úgy gondoltuk, ezért ezúttal nem hagyományos előzetest írunk – mert a játék alapjaival minden potenciális UT3-rajongó tisztában van már –, hanem ábécérendben összeszedjük az utóbbi hónapokban napvilágra került nagyobb újdonságokat, extrákat és vonatkozó finomságokat. Unreal Tournament 3 A-tól Z-ig, avagy minden, amit meg akartál tudni a necrisekről, de soha nem merted megkérdezni.

Elég bitang izmok szükségeltetnek egy ilyen féltonnás páncél viseléséhez...

A AXONOK

Ők lennének a játék jófiúi, ezalatt persze azt kell érteni, hogy az UT3 univerzumában kevésbé aljasak, mint a többiek. Nevüket az Axon Corporation nevű cégről kapták, szóval gyakorlatilag az embereket illeti a játék ezzel a hangzatos névvel. Az Axon vállalat egyébként már az Unreal II-ben is szerepelt, az akkori ügyeletes monszták, az araknidok ennek a cégnek a kutatólaboratóriumait özönlötték el. Azért az Axont sem kell félteni: a sztorivonal szerint az első Unreal történései után a földi kormánnyal ellenszegülve megpróbálta rátenni kapitalista mancsát több kolóniára, és más cégek ellen is tisztességtelen piaci magatartást tanúsított, amennyiben magánhadseregével lerohanta azokat. Az axonok viszont az UT3-ban megint védekező pozícióban vannak: a necrisek támadását próbálják túlélni, elsősorban technológiai fölényükkel. Ez mindenekelőtt remek járgányokat jelent: az Unreal Tournament 2004 és az Editor's Choice Edition ingyenes kiegészítő mind a kilenc axon járművét viszontlátjuk a folytatásban, megújult formában, realisztikusabb irányítással. A Scorpion tankról, a Cicada röppencsről és többi ismerősről külön is olvashatsz...



"Az Unreal-motornak nem kell jobb cégér az új Tournamentnél!"

B BÉTATESZT

Ezúttal nem demó lesz, hanem egy nagyobb tartalommal bíró nyílt béta, bár a részletek még nem tiszták. Mindenesetre ezt maga Mark Rein, az Epic főnöke erősítette meg, közölve, hogy a multiplayer bétateszt nem a bugok kiszűrésére fog elsősorban szolgálni, hanem a végső finomításokra, a fegyverek kiegyensúlyozására.

C COMMUNITY

Az Epic az utóbbi játékaiban eléggé elkényeztette az online rajongótábort, és nem lesz ez másként az UT3-ban sem. Lesznek a játékba épített vendégszobák, ahol lehet beszélgetni, az egyes játékosok statisztikáit pedig figyeli a program, és jelzi, hogy melyek azok a szerverek, ahol a hozzánk hasonló képességűekkel mérkőzhetünk meg. Természetesen lesz világranglista, hírcsatornára és demofelvételi lehetőségre is lehet számítani, és a madarak egy videomegosztó-szerű szolgáltatásról is csiripelnek.

Darkwalker

A Világok harca tripodjainak távoli rokona, ez is három lábon mászik mindenhova, ahova nem szégyell. Elsődleges fegyvere egy ikerlézer, másodlagos játékszere egy hangfegyver, amivel ledöntheti a lábukról az ellenfeleket, könnyebb célponttá téve őket. Lesz rajta még egy ágyú, tehát a teljes kihasználtsághoz két fő szükséges.

Scavenger

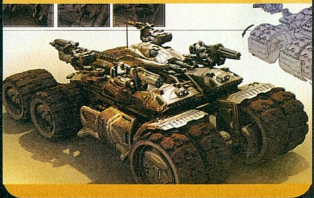
Sok mindent nem árultak még el erről a kütyüről, csak azt, hogy mozogni a csápjaival fog (amivel magaslatokra is felhúzhatja magát), támadni viszont saját magával – olyankor behúzza a lábait és harci golyóként nekilendül az ellennek.

DARKWALKER

A necrisek járműveiről nem sokat tudni még, a kilenc járgány közül eddig eleve csak hatot árultak el. Az viszont ennyiből is látszik, hogy eléggé más taktikát igényelnek majd, mint az axon kütyük. A leglátványosabb mindenképpen a Darkwalker nevű jószág például egy háromlábú tripodszerű izé, ami majdnem minden terepen át tud mászni (nagyon becsípődött ez a koncepció a játékfejlesztőknek, a Starcraft 2 egyik új egysége is hasonló). Fő fegyvere egy nem mozgatható, abszolút halálos dupla-lézer, de a biztonság kedvéért lesz egy kisebb, csak lefelé lövő hangfegyver is, ami leveri az aljasul alul osonókat a lábukról pár másodpercre, nehogy alulról minden gond nélkül ki lehessen lőni. A lépegető második ülésében levő ágyús plazmával lő, méghozzá arra, amerre akar.

Leviathan

TÍPUS: **AXON neheztank**
FÉRŐHELY: **5**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **brutális központi ágyú**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **négy kisebb, különálló löveg**
SPECIALITÁS: **minden lövegnek saját pajzs**



A megvalósult álom

A papíron dolgozó grafikusok megálmodják, a géppel dolgozók megteremtik - így készül minden játék. Elég ritka azonban, amikor a végtermék ennyire hozza az ihlető kép hangulatát, mint az Unreal Tournament 3 esetében. A fenti képen a Whisper pálya koncepciórajza látható, alul pedig az, hogy miként is fog feltűnni, feltéve, ha csúcskategóriás gépünk van...

A mindent beborító, leromboló fekete csápok a Necris hódítás tünetei

EDITOR

Az UT3 szerkesztőprogramja természetesen már az új motorra fog épülni. Akit a részletek érdekelnek, az unrealtechnology.com honlapon utánaolvashat, annyi mindenesetre bizonyos, hogy a fejlesztők elképesztő mértékben támogatják a házilag barkácsolt modokat. Az editor legnagyobb újdonságai egyébként az UnrealCascade nevű részecskeszimuláló motor (ezzel például egy vízesés cseppjeit lehet élethűen megalkotni), az UnrealKismet nevű vizuális scriptrendszer, amivel a programozáshoz kevésbé értők is könnyen dolgozhatnak és az UnrealMatinee, amivel a játék motorjával gyárthatunk mozikat. Természetesen lesz jövőre is egymilliós Make Something Unreal verseny, ráadásul a modok bármiféle átalakítás nélkül futnak majd PS3-on is.

FEGYVEREK

Eddig tizennégy fegyverről tudunk biztosat mondani, de ez nem jelenti azt, hogy csak ennyi lesz. Az ismertek nagy része a sorozat korábbi részeiben már felbukkant, de az UT3-ba természetesen megújult grafikával és funkciókkal térnek vissza. Teleportálhatunk megint a Translocatorral, és kezdőfegyverünk újra az Enforcer pisztoly lesz, mindjárt kettő. Az arzenál része a már ismerős Link Gun is, amivel az ezt a fegyvert viselő szövetségesek összefoghatnak, és gyilkosabb rohamokat vihetnek végbe, a Warfare játékmódban pedig a járműveket is ezzel lehet javítani. A korábbi részek Lightning Gunját a jó öreg lézeres mesterlövészpuska váltja fel, és visszatér a Redeemerként ismert hordozható nukleáris rakéta. Apropó, rakéta: az UT3 rakétavetője egy vagy akár három rakétát is ki tud majd lőni egyenes vagy spirális pályán. A fegyver újítása a gránátvető mód lesz. Az AVRiL fantázianevű fegyvernek semmi köze a vinnyogó rinyarockot éneklő tinédzserekhez: ezzel kifeje-

Viper

A necrisek válasza a Scorpion terepjáróra: gyors, egyszemélyes és kamikaze küldetésekre is bevethető. Az elsődleges fegyvere is olyasféle pattogó lövedék lesz, mint amilyen a Scorpioné. Rövidebb távolságokat lebegve is meg lehet majd tenni vele.

Fury

Medúzaszerű repülő, ami csápjaival mozgatja magát a levegőben. Rövid ideig képes gyorsan mozogni, úgyhogy hamar elmenekülhet, és hirtelen irányváltásaival egy célkövető rakétát is képes lerázni. Ez azt sejteti, hogy nem lesz könnyű leszedni, cserébe viszont állítólag nehéz lesz irányítani..

Nemesis

Egy önjáró löveg, aminek két üzemmódja lesz: vagy a földhöz lapul, és akkor nehezebb észrevenni, de a fegyvere is gyengébb olyankor, vagy felemelkedik és hatékonyabban támad, olyankor viszont könnyebb célpontot nyújt. Alattomos állatnak hangzik, főleg hogy lesz zoomja is.

Nightshade

Ami az axonoknak a Hellbender plazmalövedéke, az a necriseknek a Stealthbender Spider Mine aknája (ez akkor támad, ha egy ellenfél közel ér hozzá). Ezen kívül a jármű még három különböző csapdával szórhatja tele a pályát, lassító biztosan lesz ezek között, és valószínűleg teleportáló is. Már csak azért is mókás lesz, mert bizonyos mértékig láthatatlanná tud válni!

Az új Hellbender páncélkocsi elég jól arat ikerlézereivel...

"Tárlatvezetés indul a gótikus templomba. Kérjük hozzanak magukkal elegendő vizet és persze lőszert..."

zetten járművek ellen hatásos nyomkövető rakétákat küldhetünk az ellenre. Megint kezünkbe kaphatjuk a hol lassú plazmalövedékeket, hol gyors sugarakat lövő Shock Rifle-t és a forró fémmel büntető legendás Flak Cannont. A minigun helyére a Stinger érkezik, amivel akár a falhoz szögezhetjük ellenfelünket, a Target Painterrel pedig űrágyút irányíthatunk. Végül, a Biogunnal savas iszapot lőhetünk, ami akár a falra tapadva is sebez, ha túl közel megyünk hozzá. Illetve, van még egy meglepetés a fegyverek között: lapozz csak az I betűhöz...

GEARS OF WAR

Az Epic másik fejlesztőcsapata a Gears of Waron dolgozik – ráadásul nem is csak tessék-lássék módon, hanem mindent beleadva. Az egyjátékos-mód húsz százalékkal lesz hosszabb, a multiban alapból lesz egy új játékmód és új pályák is, no meg ide is megkapjuk az UnrealEd új verzióját, tehát lehet majd szépen ide is modokat hegeszteni... Ennek szívből örülünk, utoljára a Fable konverziójánál láttunk ilyen dicséretes fejlesztői hozzáállást.

HOVERBOARD

A Capture the Flag és a Warfare módok különlegessége, egy légdeszka, vagy légroller. Minden játékos ezzel születik újjá, és így még akkor is lesz esélyünk bekapcsolódni a térkép másik oldalán zajló ütközetbe, ha a potensebb gépeket kedves csapattársaink már mind lehalászták az orrunk elől. Kis szépséghibája a dolognak, hogy amíg a játékos egy Hoverboardon áll, nem használhat fegyvert, de állítólag az újítás így is remekül illik az UT3 gyors akciójába.

A 64-fős összecsapásokban már több megatonnányi lőszert fogunk megmozgatni

Hellbender

TÍPUS: **AXON páncélautó**
FÉRŐHELY: **2**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **lassan mozgó, felrobbantható plazmalövedékek (skymine)**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **ikerlézer**
SPECIALITÁS: **több plazmatöltényt láncreakció-szerűen fel lehet robbantani, ha elég közel vannak egymáshoz**

SPMA

TÍPUS: **AXON önjáró löveg**
FÉRŐHELY: **2**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **irányítható kamerás lövedék**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **a Hellbenderéhez hasonló skymine-ágyú**
SPECIALITÁS: **lásd Hellbender**

Paladin

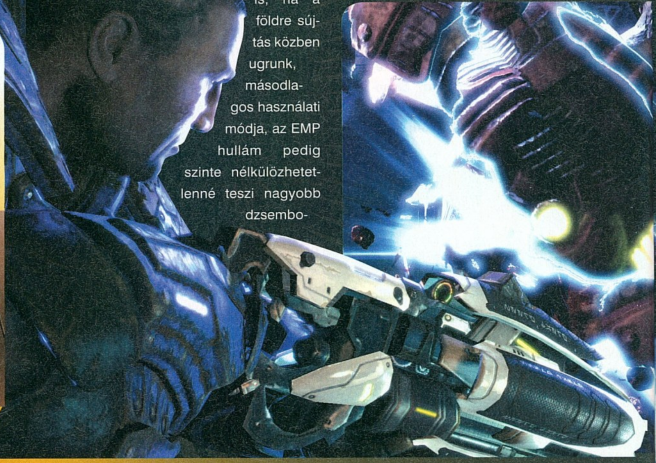
TÍPUS: **AXON tank**
FÉRŐHELY: **1**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **plazmaágyú**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **energiapajzs**
SPECIALITÁS: **ha belelövünk a pajzsunkba, a pajzs körül mindenki áramütést szenved**

IMPACT HAMMER

Bizony, az Unreal-univerzum kedvenc kézifegyvere, a brutális energiakalapács visszatér, a Shield Gunt váltja a fegyvertárban. Erősebb lesz, mint a korábbi Impact Hammer, és sokoldalúbb: a hagyományos arclapítás mellett repülhetünk is, ha a földre sújtás közben ugrunk, másodlagos használati módja, az EMP hullám pedig szinte nélkülözhetetlenné teszi nagyobb dzsemborikban. Ez az impulzus egyrészt leállítja a környéken levő járműveket, másrészt ledobja a játékosokról a felvett páncélt és egyéb fejlesztéseket. Aljas jószág, ha nem a mi kezünkben van.

JUGGERNAUT

Ahogy a szériában megszokhattuk, a játékosok több karakter között választhatnak. Az UT3 választható fajainak jóformán csak a nevük ismert, nem tudni még, hogy



"Az Epic ezúttal az egyjátékos-móddal is törődik, még sztorit és igazi karaktereket is tettek a programba!"

a különböző karakterek eltérő tulajdonságai érződnek-e majd a játékmenetben is (mint az aktuális gonoszok, a necrisek mellett az UC2-ből ismerős üregyiptomiak, a nakthik is visszatérnek). Az első UT bajnokai, a The Corrupt nevű kiborgcsapat is választható lesz, akárcsak a Krallok (a Skaarjok rabszolgái). Az Iron Guard nevű zsoldoscsapat és a Jacob's Team nevű tengerészgyalogos-osztag is beszáll a ringbe, és az UT 2004 génmanipulált véresszájúi, a Juggernautok is visszatérnek. Végül, lesz egy Twin Souls nevű faj is, de róluk tudni a legkevesebbet: a screenshotok alapján ők is emberfélék lesznek.

KONZOLVERZIÓK

A játék PS3-ra a PC-s változattal együtt érkezik idén novemberben, az Xbox 360-verzió viszont csak 2008 elején. A csúszás oka Mark Rein szerint leginkább az, hogy az X360 zártabb rendszer, és nem olyan egyszerű megoldani rá a letölthető tartalmakat, a modokat – mindenesetre elég furcsa, hogy pont azon a platformon csúszik az UT3, ahol a Gears of War egy éve négymillióval debütált...

LIVE FOR WINDOWS

Az E3 egyik nagy bejelentése volt, hogy a Live for Windows alapból benne lesz az Unreal motorban, így elvileg amelyik fejlesztő ki akarja használni annak lehetőségeit (achievementek, egyesített barátlista, automatikus szerverkereső), annak nem kell külön szenvednie ezzel. Az Epic mondjuk pont nem ilyen csapat, úgyhogy az UT3-hoz nem kell majd fizetős Live for Windows, kiválóan fut XP-n is, viszont ezzel együtt a PC-konzol közös játékról is le kell mondani. Pedig mennyi könnyű frag lett volna...

MINIMUM GÉPIGÉNY

Az új motornak köszönhetően nyilván ez is megugrott, a shader 3.0-át kezelő videokártya az alap. Bár a részletek még nem alakultak ki, a hivatalos kommentárok szerint a

Ez még a Crysis mellett is letaglózóan durván néz ki!

Cicada

TÍPUS: **AXON helikopter**
FÉRŐHELY: **2**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **rakéta**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **ikerlézer**
SPECIALITÁS: **célkövető rakéták földi célpontok ellen**

Goliath

TÍPUS: **AXON tank**
FÉRŐHELY: **2**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **tankot védő pajzs**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **géppuska**
SPECIALITÁS: **külön pajzs a gyalogbékák ellen**

Scorpion

TÍPUS: **AXON terepjáró**
FÉRŐHELY: **1**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **pattogó elektromos töltet**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **oldalsó, lefejezésre alkalmas pengék**
SPECIALITÁS: **kamikaze-mód, bombává alakítható**

Manta

TÍPUS: **AXON légsikló**
FÉRŐHELY: **1**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **könnyű plazmalöveg**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **ha leereszkedik, légcsavarjaival ledarálja az ott tartózkodókat**
SPECIALITÁS: **nem repül, csak lebeg, de képes nagyobb ugrásokra**

Raptor

TÍPUS: **AXON légvédelmi repülő**
FÉRŐHELY: **1**
ELSŐDLEGES FEGYVER: **plazmaágyú**
MÁSODLAGOS FEGYVER: **célkövető levegő-levegő rakéta**
SPECIALITÁS: **nem ismert**

teszterek egy része GeForce 6800 Ultrával dolgozik, és ez 1024-ben egész tűrhető látványt fog produkálni.

NECRIS

Ahogy Grath mondta Halós emlékeire támaszkodva: ők az UT3 covenantjai, az egyszemélyes játékmód cselekményében ezek a gonosz idegenek, akik ellen az emberek küzdenek. Kinézetre fehér bőrű, gótikus dizájnú lények, ami tökéletesen illik ahhoz a tényhez, hogy ők voltaképpen gonosz kísérletekkel újraélesztett emberek. Szóval zombik, csak ennél félelmetesebb nevet kellett adni nekik. A sztori az ő támadásukról fog szólni: különös fekete csápokkal terjesztik az igét és a kórt, úgyhogy az ő világukban ezekre a kacsokra sűrűn kell számítani.

ONSLAUGHT

Az UT 2004 legszofisztikáltabb online játékmódja az Assaulttal együtt hiányozni fog. Az Onslaught ugye egyfajta Battlefield-szerű, több taktikát igénylő játékélményt biztosított, az Assaultban pedig különböző feladatok teljesítésével lehetett előrenyomulni, szóval ez nagy érvágásnak tűnik – főként akkor, ha tudjuk, hogy a Domination és a Bombing Run is a múlté. Betojni azért nem kell, tessék elolvasni a W betűs szócikket!

PARANCSOK

Mármint hanggal is kiadható parancsok, amit a szövetséges botok megértenek. Ilyen az UT 2004-ben is volt, de ott csak egyszavas utasításokat lehetett adni (pl. „Támadás!", vagy „Fedezz!"). Az UT3-ban állítólag már azt is megérti a bot, ha azt mondjuk neki, hogy „ott egy mesterlövész a toronyban, szedd le". Bizonyos kérdésekre válaszolnak is, például, ha megkérdezzük, hogy „van valaki abban a barlangban?", megmondják.

QUAKE WARS

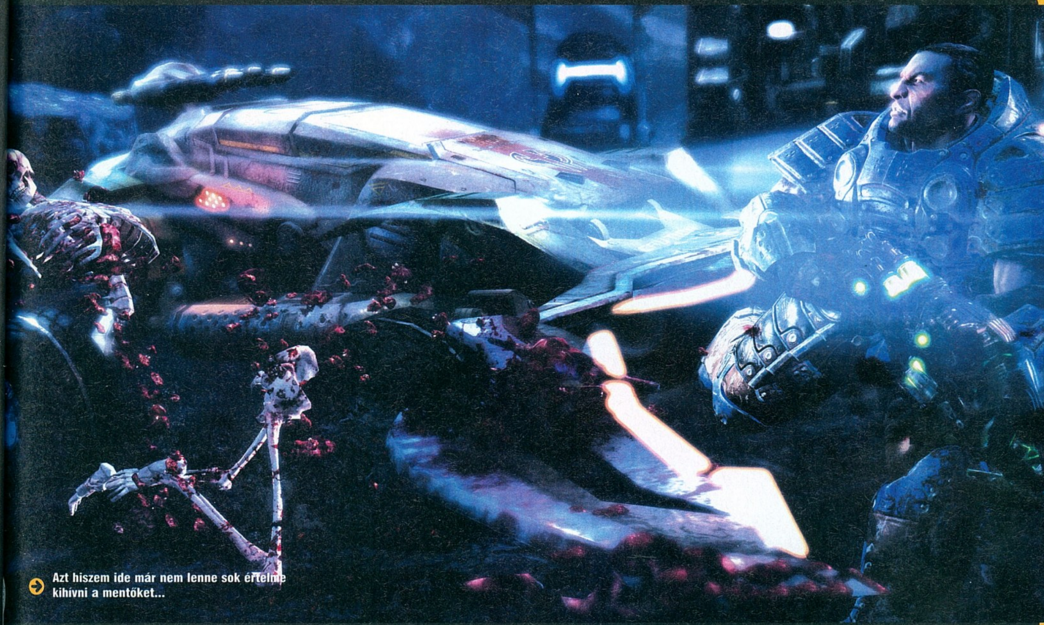
Bár rengeteg konkurense fog megjelenni vele szinte egyszerre, mi mégis az Unreal Tournamentben bízunk a legjobban. Ebben lesz megfelelő mennyiségű újítás, ügyesen ellensúlyoz a túl komplikált, illetve az agyatlan játékmenetű multis játékok között. Ellenfele lesz a Quake Wars, ami hamarabb jelenik meg, hasonló módon ember-idegen háborút mutat be, de ez inkább a BF2142 babérjaira tör. A Crysis multitól is sokat várunk, de oda nem árt majd a taktika, a szoros csapatmunka – hiszen ott pénzt kell gyűjteni, abból bevásárolni. Jövő év elején meg jön a Frontlines, ami leginkább a BF2 nyomdokain halad – nem véletlen, hiszen szinte ugyanaz a brigád csinálja.

RAGDOLL

A rongybaba-fizikát ugye több játékból ismerjük már, az UT3-ban annyi az újdonság e téren, hogy járművek és mindenféle tereptárgyak (pl. kábelek) viselkedéséhez is felhasználták ezt. Vagyis az összecsukló hullák mellett az egész környezet fizikája életszerűbb lesz.

SPIDER MINE

A játékmenetben minden eddiginél jobban megjelennek majd a lerakható aknák és csapdák – érdekes, hogy ezek a Halo 3-ban is megjelentek. Ezek közül három ismert



Azt hiszem ide már nem lenne sok értelme kihívni a mentőket...

eddig: a Spider Mine nevű önjáró bomba (akkor aktiválódik, ha a közelébe megy az ellenfél), egy teleportáló akna és egy nagy, zselatinszerű kocka, ami lassítja a játékosokat és a lövedékeket, és amit értelemszerűen főleg a CTF meccseken lehet bevetni a zászlót megvédendő.

TÖRTÉNET

Bár az UT3 alapvetően multira koncentrál – nagyrészt a konzolos verzióknak is köszönhetően –, minden eddiginél nagyobb figyelmet szenteltek az egyjátékos szórakozásnak is. Négy felvonásban tárul majd elénk a történet, aminek háttérsztorija roppant egyszerű: jönnek a necrisek, inváziójuk során megölik a főhős minden barátját és családtagját, erre főhősünk jól bosszút áll. No igen, nem a lélek rezdüléseinek mesteri ábrázolása miatt szeretjük az Unreal Tournamenteket. A cirka 40, a játékhoz mellékelt pálya közül nem mindegyik lesz benne a történetben, viszont néhány kifejezetten fontos helyszínt többször is megjárunk majd, mindig más körülmények között.

UNREAL ENGINE 3

A játék új motorja, a korábbi Unreal Engine 2,5 utódja. Bár egyre több fejlesztő felől hallatszanak panaszok, a Gears of War és az UT3 megmutatja, hogy mire képes az engine, ha valami hozzáértő ember hajtja meg. Eszelős grafikai részletesség, durva netkód, hatékony fizika, könnyű szerkeszthetőség – szóval minden, amire csak az ember vágyhat. Ennek meg is lesz az ára, a maximális részletesség melletti futtatáshoz nagyjából az a gép kell, amin a Crysis sem receg...

VCTF

V, mint vehicle, vagyis jármű. CTF, mint Best Thing Ever, vagyis zászlórablás. Egy teljesen új játékmód, ahol értelemszerűen ugyanúgy zászlót kell lopni, mint a gyalogos verzióban, csak itt a tolvajlás gépesítve megy. Túl sok részlet még nem ismert, de úgy tűnik, ezeken a pályákon nem nagyon éri majd meg kiszállni a gépekből, hiszen akkora tűzerő ellen kellene felvenni így a harcot, hogy ez öngyilkosság lenne. Meg aztán mennyivel királyabb érzés egy terepjáróval száguldva vinni a zászlót a saját bázisunkra, miközben vagy 15 dühös fickó üldöz minket földön és levegőben...

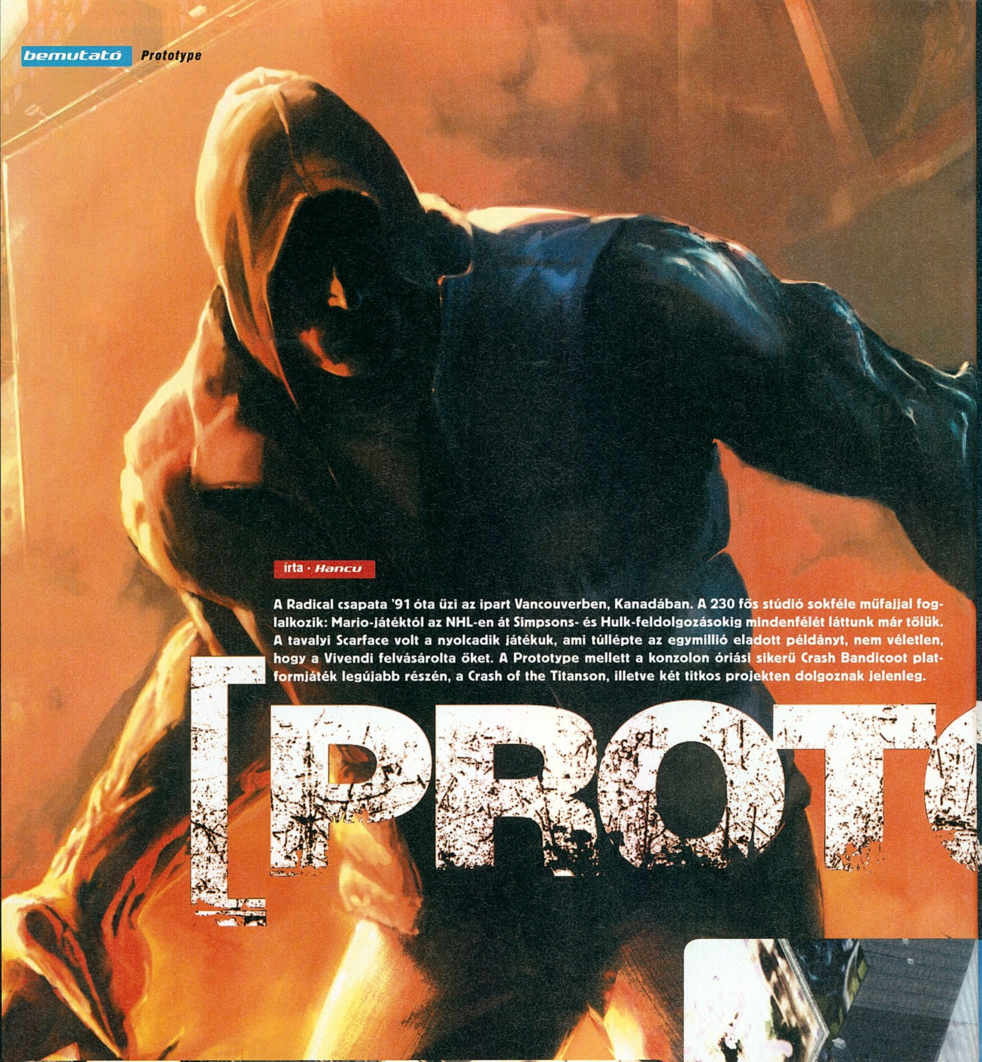
WARFARE

A másik új játékmód, egyben a legfőbb újdonság a multiplayer játékmenetben. Gyakorlatilag két korábbi mód, az Onslaught és az Assault összevonása, a végeredmény pedig már-már a real-time stratégiákra emlékeztet. Az általában hatalmas térképen játszó csapatoknak a játék elején erőforrásokat kell elfoglalniuk, ezek segítségével aztán járműveket és bázispontokat (nodeokat) építhetnek. Bizonyos feladatok teljesítésével is előnyhöz lehet jutni, és nyilván minél jobban kiépített bázissal kell rendelkeznünk, amikor elkezdjük ütni egymást az ellenfelekkel. A győzelemhez az ellenséges bázispontok lerombolásán keresztül vezet az út, ugyanúgy, mint az egykori Onslaughtban, ám az egyes pályák olykor teljesen aszimmetrikusak lesznek, ahol különféle mellékes feladatokat is végre kell hajtani a sikerért – ez meg az Assault mód öröksége.

> "Az Unreal Tournament 3 az eddig látottak alapján mindenben elődei fölé tud nőni; csak a Domination játékmódot sajnáljuk..."

ZÁRSZÓ

Új járművek, megújult fegyverek, új játékmódok, újgenerációs motor, a muliplayer gyakás mellett egyszemélyes mód – mi kell még? Az Unreal Tournament 3 minden bizonnyal a tarolni fog a karácsony előtt megjelenő FPS-ek között, csakúgy, mint tavaly a Gears of War. Mi alig várunk, hogy rátegyük a kezünket.

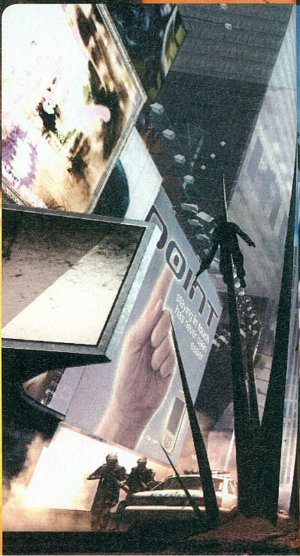


írta · Hancu

A Radical csapata '91 óta űzi az ipart Vancouverben, Kanadában. A 230 fős stúdió sokféle műfajjal foglalkozik: Mario-játéktól az NHL-en át Simpsons- és Hulk-feldolgozásokig mindenfélét láttunk már tőlük. A tavalyi Scarface volt a nyolcadik játékuk, ami túllépte az egymillió eladott példányt, nem véletlen, hogy a Vivendi felvásárolta őket. A Prototype mellett a konzolon óriási sikerű Crash Bandicoot platformjáték legújabb részén, a Crash of the Titanson, illetve két titkos projekten dolgoznak jelenleg.

[PROTO

Na igen, hősünk harci alakban váltva nagyon nem viccel, nem csak felszíni sebeket ejt



A játékiparban meglehetősen ritka, hogy egy fejlesztő maradéktalanul kiélhesse a kreatív energiáit, és olyan játékot készítsen, amilyet ténylegesen szeretne. A kiadók, megrendelők, tulajdonosok és egyéb Nagy Testvérek beledumálása nélküli munka a legnagyobbak és a legkisebbek kiváltsága: előbbiek vannak olyan gazdagok és erősek, hogy ne engedjenek senkinek beleszólást a dolgukba, utóbbiak pedig kényszerűségből finanszírozzák magukat és kerülik el a kéretlen tanácsadókat. Van egy harmadik eset is, amikor az egyszeri fejlesztő hosszú évek rabszolgamunkájával vívja ki a jogot, a „szerelemgyerek-projektre". Ilyen volt a Brothers in Arms a Gearboxnak, vagy a Railroad Tycoon Sid Meiernek – és ilyen lesz a Prototype is a milliós eladású filmfeldolgozásokkal (Simpsons, Hulk, Scarface) elhíresült kanadai Radicalnak.

KI VAGYOK ÉN?

Főhősünk neve Alex Mercer – és ezzel a róla szóló információknak vége is, nemcsak a mi, de az ő számára is. Emberünk egy laboratóriumban tér magához, nem tudja kicsoda, hogy került oda, és egyáltalán hol van. Rövid, de annál eseménydúsabb menekülés után legalább utóbbira fény derül: a helyszín New York City, az időpont a közeljövő. Az első kérdésekre viszont egyre nyugtalanítóbb válaszlehetőségek adják magukat az eseményekkel. Alex lassan rájön, hogy nem is emberi lény; talán már nem az, vagy talán soha nem is volt.

Az vagy, akit megeszel

Sok primitív, természeti népnél élt a hiedelem, hogy a legyőzött ellenségek tudása, ereje valamilyen módon átszáll a legyőzőjükbe – erre általában a harcban pórul járt fél húsának elfogyasztása kínálkozott a leglogikusabb módszernek. A kannibalizmusnak remek ideológiai alapot adó horrorisztikus motívum sokszor felbukkan napjaink sci-fi műveiben. Sylar, a Hősök tévésorozat főgonosza, vagy a Warhammer 40K űrgárdistái agyakat falatoznak, hogy ellenfeleik tudását magukba szívják; a Marvel-képregényhős Absorbing Man (Szivacsember, a jó magyar Marvel-szótárban), vagy a Terminátor-filmek T1000-ese számára elég egy érintés is, hogy átvegye bárki erejét, vagy legalább az alakját.

OTYPE]

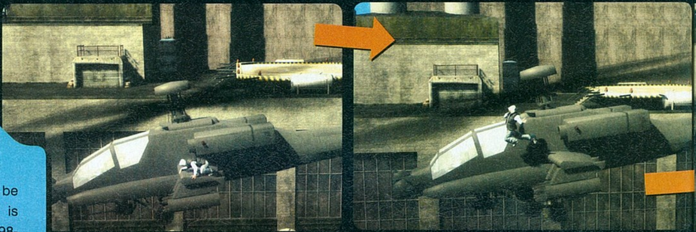
fejlesztő > Radical kiadó > Vivendi web > www.radical.ca

A rakétát sikerült elkerülni, innen már csak egy ugrás, és elköthetjük a helikoptert (a metódust lásd alul)

TÖKÉLETES KATONA

Feladatunk tehát a túlélés (ami – mivel a fél város a vérünket akarja – már önmagában sem egyszerű), és annak kiderítése, kiféle-miféle szerzet is Alex, ki és miért hozta létre, és tette azzá, ami: minden idők leghatékonyabb élő fegyverévé. Alex, a prototípus ugyanis azzal az emberfeletti képességgel bír, amiben a primitív természeti törzsek harcosai hittek: ha megöl valakit, magába szívja az áldozata erejét. Minden tudását, emlékét, képességét; de még az alakját is fel tudja venni.

Alexnek ölnie kell a túlélésért, és hogy kinyomozhassa a rejtélyt, aminek középpontjában saját maga áll. Minden egyes hulla után egyre erősebb, hatalmasabb lesz, ám ezzel együtt egyre kevésbé emberi. Ahogy egyre nagyobb problémát jelent azok számára, akik létrehozták, úgy vetnek be egyre durvább eszközöket, hogy a prototípust eltöröljék a föld felszínéről.



NEW YORK, RESZKESS!

No, de hogyan fog a hangzatos alapötlet megjelenni a játékban? Az alakváltás remekül elviheti a játékmenetet egyfajta Thiefes, Metal Gear Solidos lopakodós irányba – de ha brutálisak akarunk lenni, a szabadon rombolható környezetnek hála kiélhetjük destruktív hajlamainkat is, autókat hajigálva és villanyoszlopokkal épületeket szétverve. Ahogy az erőnk nő, valóságos tömegpusztító fegyverré válunk.

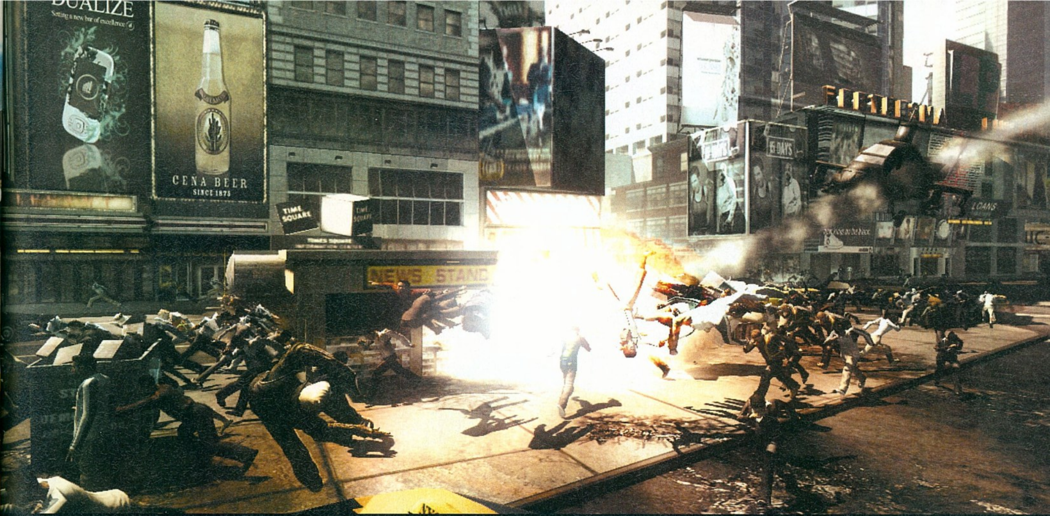
A megölt emberek erejének elszipkázása persze nemcsak egyre nagyobb nyers erőt ad, de kifinomultabb módokon is használhatjuk. Kinyírunk egy helikopter-pilótát és hoppá: tudunk helikoptert vezetni. Megölünk egy katonát, és máris tudjuk a katonai bázisra bejuttató titkos kódot. Az egész sztori ilyen módon nyílik meg előttünk: más emberek emlékeiből, ismereteiből rakjuk össze a történetet.

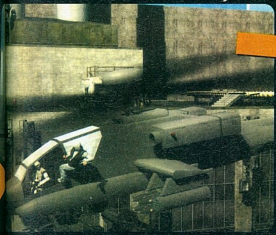
A játék New Yorkja igen barátságtalan környék: miután egy ismeretlen eredetű vírus szörnyű mutánsokká változtatja az emberek egy részét (természetesen ezt a jellemzőt is lemásolhatjuk, a sokféle szörny meg persze sokféle speciális képességet jelent a falonfutástól a hatalmas ugrásokon át az autók hajigálásáig). A kormány szükségállapotot hirdet, a hadsereg az utcára vonul fenntartani a rendet. A fertőzést terjesztő dühöngő őrültek és a katonaság elkeseredett háborújába érkezik Alex, aki képességei révén hamarosan egyenrangú harmadik féllé válik a háborúban – gyakorlatilag a mi tetteink döntik el annak kimenetelét. No de mi történik, ha egy fertőzött mutáns magunkba olvasztásával bekerül a vírus is Alexbe? Esetleg a kísérlet még mindig

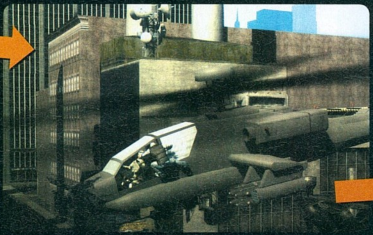
A Lipcsében bejelentett kooperatív mód millió lehetőséget jelent majd az együttműködésre

Jutalomjáték

A Radicalhoz hasonló karriert futott be – még ha talán kisebb mértékben is – a texasi Edge of Reality csapata. '98-as alakulásuk óta folyamatosan kiadók megrendeléseivel foglalkoznak, a korai időszakban például a sikerjátékok N64-re való portolása volt a feladatuk. A Sims 2 konzolos verziójával hatalmas összeget akasztottak, jött még két rajzfilm-átirat, és már meg is volt a tőke az első eredeti, saját ötleten alapuló játékhoz. Ez lesz a Cipher Complex, egy lopakodós akciójáték, melyben a hangsúly azért inkább az akción van. Veszett közelharci kombók, suhanás embertől emberig (a hősnek itt is vannak különleges képességei), klasszikus kémtörténet, mely átvezet az egész világon. Ja, és még jól is néz ki!







A második amerikai alkoholtilalom nem volt jó hatással a civil morálra...

tart, és a szálakat a háttérből irányítók szándékainak megfelelően ténykedünk, tudtunkon kívül? Vagy már bevetésen vagyunk? Jó kérdések - de persze egyelőre nem kapunk választ rájuk.

A TITÁN EREJE

A játékot a Radical belső fejlesztésű motorja, a Titanium mozgatja (és a képek tanúsága szerint remek munkát végez). A programozók elsősorban az engine univerzális mivoltára büszkék (elvileg platformjátékot ugyanúgy képes megjeleníteni, mint egy autóversenyt), de a Prototype nyílt játékmenetének kihívásaira is megvannak a motor válaszai: több száz szereplő megjelenítése egyszerre, végtelen látótávolság, valós időben számolt fények és árnyékok, tetszőlegesen deformálható objektumok, fizika. Szinte hallom, ahogy a videokártyám csendesen a processzor vállára borul és sírva fakad...

PÉCÉS PROTOTÍPUS

A végére marad a mostanság már szokásos „Na de most akkor lesz-e ez vajon pécére?” kesergés. A hivatalos sajtóközlemények egyelőre csak PS3-ról és Xbox 360-ról szólnak, viszont a játék alapját képező friss motor alapból fut PC-n is, játékipari pletykák is megerősítik a számítógépes verzió létezését, és az sem lehet véletlen, hogy az összes nagy online játékbolt azonnal felvette a PC-s előrendelési listáiba a Prototype-ot - szóval mi bőven megszavazzuk neki a bizalmat.

A játék fejlesztése bő másfél éve kezdődött, és a tervek szerint valamikor 2008-ban kerül a boltok polcaira. Addig drukkoljunk, hogy a Prototype valóban egy új stílus, a tökéletesen szabad játékmenet első képviselője legyen - bár valószínűleg már azzal is jól járunk, ha csak a GTA, a 28 nappal később, az X-Akták, és a Hulk szórakoztató egyvelegét kapjuk meg vele.

Lipcsében

A Games Conventionön szerencsénk volt megtekinteni a Prototype-ot futás közben, és bár még messze van a megjelenés, így is meggyőzött minket. A játékmenet nem GTA-s, inkább az X360-as Crackdownra emlékeztet: szuperképességekkel megáldott hősünkkel villámgyorsan bejárhatunk mindent, mászhatunk a falakon, vagy hihetetlen sebességgel suhanhatunk az utakon. Kiderült, hogy alapból négy alakunk lesz (ember, páncélos, harci alak karmokkal, "varázsló", aki tüskét idéz a földből, vagy villámokat dobál), de a legutóbbi öt felvett alakot is felvehetjük. Katonának "öltözve" bemehettünk a bázisra, a parancsnok bőrébe bújva meg légitámadást kértünk a tankokra. megnéztük a hozzánk hasonlóan mozgákony szörnyeket is, akik bárhová követnek minket. A bemutató vége egy hatalmas ütközet volt a Time Square-en, amelyben öt szörnyeteg, tucatnyi katona, három tank és két helikopter vett részt. No meg mi...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	40%
VÁRHATÓ SIKER	90

Remek kis akció lesz a Prototype, erről Lipcsében már meg is győződhettek szerencsés szerkesztőim. A grafika nagyon pöpec, az átalakulós játékmenet hatalmas szabadságot ad, és a kooperatív lehetőség is pozitív megjelenés volt. Az egyetlen gond, hogy még sokat kell várni rá.

HANCU

PRO: Kooperatív módban is végigjátszható, mi alakítjuk a taktikát az átváltozásokkal

KONTRA: Reméljük tényleg jön PC-re is, és nem késik túl sokat...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

Gyönyörű lányok, férfias pasik - a reklámszakemberek álomvilágában csak ők léteznek.

A játékok jövője?

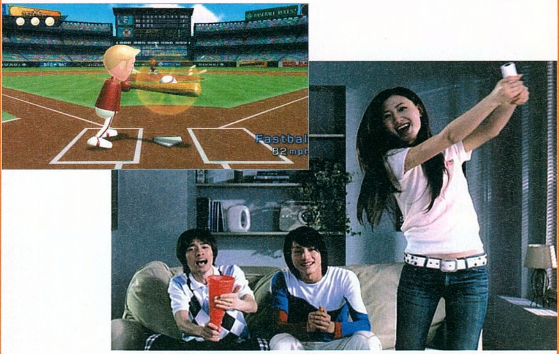
írta · Sasa

Mindenki játszik!

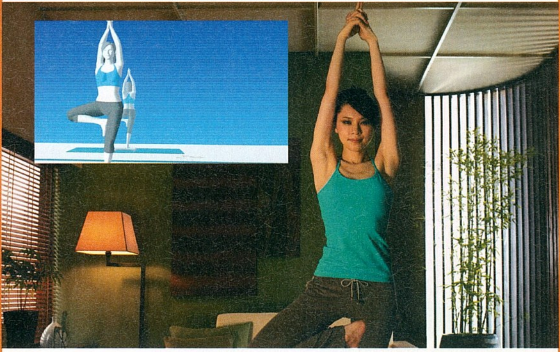
Az elmúlt évek során hatalmas változáson ment keresztül a játékipar. Anno a PC-s játékok uralták a világot, aztán fordult a kocka, és bár az idei év rendkívül jó PC-s évnek ígérkezik, nem felejthetjük el, hogy ettől függetlenül a konzolbevételek és a konzoljátékok eladásai idén is messze megelőzik majd kedvenc platformunkét. A Microsoft és a Sony tehát töretlenül menetelnek előre. Egy dolog azonban az elmúlt másfél évben alaposan megváltozott. A két nagyágyú mellett megjelent egy harmadik. A Nintendo, akivel már mindenki csak a kézikonzolok piacán számolt!

A WII JELENSÉG

A Wii bejelentése kapcsán senki sem gondolta, hogy minden idők legdinamikusabb hardvereladásait produkáló asztali játékgépe lesz. A gyenge grafikus teljesítmény miatt mindenki leírta. A játékokból kiadott első képek alapján röhögőgörcsöt kaptunk, a mozgásérzékelős kontroller bejelentésekor pedig maximum felhúztuk a szemöldökünket. A Wii azonban robbantott! Nem is akármilyet. A mozgásérzékelős kontrollerrel népszerűsített gép nemhogy beváltotta, de túlhaladta mindenki, még a Nintendo várakozásait is. Mára a gépből több mint 10 millió talált gazdára, így lassan megelőzi az Xbox 360 eladásait, annak ellenére, hogy jó egy évvel később dobták a piacra. A Sony és a Microsoft kezdetben vállvonással fogadta a híreket, mondván a Wii nem konkurencia, hanem egy kiegészítő játékszer az „igazi" nextgen konzolok mellett, azzal azonban nem számoltak, hogy az újgenerációs konzolok ára sok esetben még az amerikai vásárlók számára is borsosnak tűnt, míg a Wii-t, alig 50 000 forintos árának (Amerikáról van szó) köszönhetően, még poénból is megéri megvenni.



Fent a WiiSports, lent WiiFit - az biztos, hogy mi általában nem így nézünk ki játék közben!



INFOBOX

SingStar

Kiadó: Sony
Eddigi részek száma: 9
Eladott példányszám: 8 millió

Bár a mikrofonnal kapható karaoke-játék ötlete Japánból származik, a Sony SingStar-sorozata Európában került kifejlesztésre, és sikereket is csak itt aratott. Mivel folytatást ehhez két nap alatt össze lehet dobni (kell hozzá 30 videoklip, meg be kell lőni a hangmagasságot – hiszen a játék csak azt figyeli, a szöveget, kiejtést nem), a Sony iszonyatos nyereségre tesz szert vele, nem véletlen, hogy jelenleg négy epizód készül PS2-re, és egy PS3-ra.

Brain Age

Kiadó: Nintendo
Eddigi részek száma: 3
Eladott példányszám: 13 millió

Végy egy kazalnyi végtelenül egyszerű fejtörőt (hány kék szám van a képernyőn; mennyi hatszor hét), állíts mögé egy professzort, aki garantálja, hogy napi öt perc játék felfrissíti az agyat. Ha ez megvan, kész is egy eszelősen népszerű sorozat első része, amiből már unokáid is megélnek. Egy évad Füles magazin legalább hat részre elegendő nyersanyagot jelent, folytatásokban nem lesz hiány…

Persze mindez nem lenne elég a sikerhez. Egy olcsó gép önmagában semmit sem ér. A Wii azonban nem csak olcsó, hanem a legszórakoztatóbb, és ami a legfontosabb, a legszélesebb tömegek számára is könnyed kikapcsolódást ígérő konzol lett. A két mozgásérzékelős kontroller mindenki kezébe azonnal belesimul. Míg az Xbox vagy PS2 vezérlőivel barátnőnk képtelen rövid idő alatt megbarátkozni, addig a Wii Sportsszal egyből mindenki tud játszani. Ettől a pillanattól kezdve senkit nem érdekel, hogy a Wii Sports grafikája gagyi, hogy a sportágak a lehető legegyszerűbben lettek a képernyőre álmodva. A lényeg az önfeledt szórakozás, csapkodás és hatalmas röhögés. Igen, ez az a pont, amire a Nintendo ráérzett, és amivel toronymagas győztesként emelkedhet ki konkurensei közül. A hardcore játékosok közössége ugyanis eléggé behatárolt. A „casual gamerek" – vagyis azok, akik eddig sosem játszottak, de csak mert túl összetett volt nekik egy konzol – száma hatalmas, nagyságrendekkel nagyobb, mint amire bárki gondolna. Ezeket az embereket sem a Sony, sem pedig a Microsoft nem tudja elérni, csak specifikus szoftverek és az azokhoz fejlesztett hardverek készítésével (pl.: az őrületesen király Guitar Hero). Ez azonban csak rövid távú siker, mivel a platform többi játéka alkalmatlan arra, hogy 12 másodpercnél tovább lekösse például a húgomat, aki a Wii kivételével genetikailag képtelen játszani, eredményeket elérni.

INFOBOX

Guitar Hero
Kiadó: Activision
Eddigi részek száma: 3
Eladott példányszám: 5 millió

Gitározni jó, az emberek imádják az érzést, az Activision meg azt, hogy a műanyag hangszer miatt dupla áron adott programból szakajtónyit tudnak eladni – nem véletlen, hogy idén a Szigeten is volt belőle hivatalos bajnokság. Eddig két fő rész készült, plusz egy 80-as évekről szóló kiadás, a harmadik epizód pedig már négy-öt platformon fogja tiszteletét tenni; persze a PC ezek közül is kimarad...

WiiPlay
Kiadó: Nintendo
Eddigi részek száma: 1
Eladott példányszám: 7 millió

A legegyszerűbb Flash-játékok szintjét hozó WiiPlay játékgyűjtemény tényleg csak azoknak fog bejönni, akik nem ismernek mást, jobbat. A biliárd és a ping pong a legöszszetettebbek közé tartoznak, ráadásul a Wii egyedi kontrollerét is eléggé gyengén, bizonytalanul használja az összeállítás. Nálunk a Wii kontrollerek mellé csomagolva lehet kapni, de máshol külön árulják – a nép

A Wii tehát tarol. Az olyan játékok, mint a WiiSports, a hamarosan megjelenő WiiFit, a Rayman Raving Rabbids, a Brain Age, a Mario Party 8 vagy éppen a Mercury Wiis változata egytől egyig olyanok, amelyekkel bárki azonnal képes játszani. A kérdés már csak az, hogy mit kamatoztatnak ebből a nagyágyúknak számító Sony és Microsoft. Véleményem szerint hosszú távon sokat. A fiatal generáció számára első lépés lehet. Sok háztartásban a Wii az egyetlen elérhető árú játékkonzol, ez az első lépcsőfok, amivel a kissrácok megismerkednek, hogy aztán később, amikor az igényeik megnőnek, váltsanak a valódi nextgen konzolok valamelyikére vagy PC-re. Hogy ugyanez történik majd a Wii hatására ringbe szálló nagymamákkal, nagypapákkal, azt kétlem, de hogy a középkorúak csoportjából elcsíphetnek egy kisebb-nagyobb darabot, abban biztos vagyok.

KÉZBEN TARTOTT VILÁG
47 millió eladott konzol három év alatt! Hihetetlen számok – a Nintendo azonban megcsinálta. A PSP-vel szembeni technológiai harcban már induláskor elbukott, dupla- és érintőképernyővel megáldott Nintendo DS a piacon vívott harcot azonban megnyerte, sőt, ma már mondhatjuk, porig alázta hi-tech ellenfelét. Hogy lehet az, hogy egy elavult technológia győzedelmeskedik, egy PS2-szintű kézben tartott hardverrel szemben? A kulcs a kreativitásban, és itt is a casual gamerekben rejlik. A Nintendo érintőképernyőjén eljátszadozni, rajzolgatni ugyanis szintén mindenki tud. Egy átlagember három éves korától aktívan rajzol, majd ugye utána ír. A Nintendo a tollat és a ceruzát cserélte le a maga kis műanyag ceruzájára, hogy aztán az egész világot maga mellé állítsa.

Ha az egész világot nem is, de a fél világot sikerült neki. Furcsa elmondani, leírni, hogy egy olyan játék, mint a Brain Age vagy a sudoku-gyilkos, remek Picross DS, aminek szinte nincs is grafikája, azonnal kasszasikerek lettek. Nem is akármilyenek. A Brain Age-ből több fogyott el a nagyvilágban, mint a Far Cryból, a Doom 3-ból és a Call of Duty 2-ből összesen.

A kreativitás tehát úgy néz ki simán képes győzedelmeskedni a technológia felett. A DS mindemellett nem csak azokat a játékosokat képes kiszolgálni, akik eddig idegenkedtek a konzoloktól és akiknek a Nintendogs, a Planet Puzzle League, az Elite Beat Agent és a Yoshi Touch & Go egy új dimenziót jelentett, hanem azokat a hardcore játékosokat is, akiket ez a rajzolósdi nem igazán fog meg és a kemény kihívásokkal teli platform, stratégiai vagy szerepjátékokat kedvelik. Ők teljesen rágyógyulnak az Advance Warsra, a Castlevaniára, az

új Super Marióra, a Final Fantasyra, Theme Parkra és Settlersre. Mindemellett mind a gép, mind pedig a hozzá kapható játékok ára kedvező, legalábbis a csodás nyugaton. Amerikában egy játék 30 dollár, ami ma alig 6000 Ft. Nálunk sajnos más a helyzet. A Nintendo helyi képviselete ugyanis nem igazán foglalkozik a konzollal. A játékok száma gyér, az áruk pedig jóval magasabb. Míg kint gondolkodás nélkül a kosárba dobunk 2-3 DS játékot, addig itthon egy megvásárlása mellett is órákat is elmorfondírozunk.

A NAGYOK IS MOZDULNAK

Az idei E3 legnagyobb meglepetését az Electronic Arts sajtótájékoztatója okozta. Már a felvezetésben jelezték, hogy most azokról a játékokról lesz szó, amelyik piac felé eddig nem igazán nyitottak, és amiben a Wii megjelenése óta óriási lehetőséget látnak. Az olyan játékokról, mint a Need For Speed ProStreet, vagy a Crysis szó sem esett. A másfél óra csak és kizárólag a casual gamingről szólt, erről az új piacról. A kezdeti szkepticizmusom után azt vettem észre, hogy eszméletlenül jól érzem magam. Bátran kijelenthetem, hogy a legjobb hangulatú sajtótájékoztató volt az idei E3-on. Láthattuk a Wiis Boogiet, az EA Playgrounds névre keresztelt minijáték-gyűjteményt, és megtudhattuk, hogy Hollywood császára, Steven Spielberg is Wiire fejleszt.

Az EA tehát, ha egy pici fáziskéséssel is, de mozdult, és ezt a lépést hamarosan minden kiadó megteszi majd. A casual gamerek száma hatalmas, ezt mindenki tudja. Most már az is bebizonyosodott hogy érdemes erre a platformra fejleszteni, hiszen ezek a „nem-játékosok" is elérhetők, ha megfelelő irányból közelítenek hozzájuk. A kérdés már csak az maradt, hogy a Nintendo irányvonala milyen irányba mozdítja el a piacot és mekkora mértékben kelt zavart a nagyok egymás ellen vívott küzdelmébe.

Egy dolog azonban biztos. A Wii és a DS jó móka. Számunkra semmiképpen sem az elsőszámú platform, de kihagyhatatlan darabok. Ha jó bulit akarsz, vagy azt szeretnéd, hogy a barátnőd békén hagyjon, akkor kapcsold be a Wiit, ha igazán tartalmas, erőt próbáló kihívásra vágysz, akkor told a PC-t, X360-at vagy a PS3-at. A választás lehetősége adott, döntsön mindenki az igényei és a pénztárcája alapján.

A Wii sikere tagadhatatlan, havonta legalább háromszor annyit adnak el belőle világszerte, mint X360-ból és PS3-ból összesen.

PC GURU

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
13 PC GURU LAPSZÁM
+ 10 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
SUPREME COMMANDER,
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION,
RAINBOW SIX: VEGAS,
PREY,
DUNGEON SIEGE II,
LEGO STAR WARS 2,
SCARFACE,
CEASAR IV,
SID MEIER'S RAILROADS

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
6 PC GURU LAPSZÁM
+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
CALL OF DUTY, CIVILIZATION 3, MAFIA, SPLINTER CELL EXCLUSIV, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, FREELANCER, IMPOSSIBLE CREATURES, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN, BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD, STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC, BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

FIZESS ELŐ ÉS KERESS 10 000 FT-OT!

MIT KELL TENNED:

1. KIVÁLASZTOD, HOGY MELY CSOMAGOT SZERETNÉD, MAJD ELMÉSZ A WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES WEBOLDALRA ÉS BEJELÖLÖD A VÁLASZTOTT CSOMAGOT ÉS MEGADOD AZ ADATAIDAT, ILLETVE A VÁLASZTOTT JÁTÉK NEVÉT.
2. HA NINCS INTERNETED, AKKOR TELEFONON IS ELŐFIZETHETSZ A (06-1) 8883421 VAGY A (06-1) 883422-ES TELEFONSZÁMON, A CSOMAG ÉS A JÁTÉK NEVÉNEK MEGNEVEZÉSÉVEL.
3. BEFIZETED A KAPOTT CSEKKET ÉS VÁROD A POSTÁST A KEDVENC MAGAZINODDAL ÉS A VÁLASZTOTT JÁTÉKODDAL.

PRÉMIUM CSOMAG JÁTÉKOK:

FÉLÉVES CSOMAG JÁTÉKOK:

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

HA NEM ÍRSZ BE SEMMIT, AKKOR CALL OF DUTY JÁTÉKOT POSTÁZUNK. A KIVÁLASZTOTT JÁTÉK UTÓLAGOS CSERÉJÉRE NINCSEN LEHETŐSÉG! A JÁTÉKOKAT 30-60 NAPOS ÁTFUTÁSI IDŐVEL TUDJUK KÜLDENI.

Merülj alá Rapture világában...

BIOSHO

fejlesztő > 2K Boston kiadó > 2K Games web > www.bioshockgame.com írta · Sasa

Hónapok óta várjuk és szinte mindent leírtunk már róla - de egy zseniális játékról soha nem lehet mindent leírni, elmondani. Az igazán jó program még akkor is képes meglepetést okozni, ha azt hisszük, hogy már mindent tudunk róla. A Bioshock képes volt meglepni, elvarázsolni, magába szívni, újat mutatni. Zsenialitása így megkérdőjelezhetetlen, még akkor is, ha egy-egy játékelem sokkal egyszerűbb lett, mint amire számítottunk.

A Bioshock egyik ütőkártyája a hangulat, ami nagy részben a zseniális design-nak köszönhető!

A Big Daddy-k kiiktatása nem gyerekjáték, komolyan fel kell készülnünk a harcokra!

Fényképezz!

A Bioshockban a készítők igen érdekes módját választották a kutatásnak. A különféle fejlesztéseket ugyanis egy fényképezőgép használatával érjük el. A lényeg, hogy minden ellenfelet, gépet, kamerát, turretet fényképezzünk le. Minden egyes fénykép elkészítésekor egy csík indul el balról jobbra, ha ez végigér, akkor elérhető az adott fejlesztés első szintje. Például, ha géppuskafészket fotózunk, akkor megjelenik a fejlesztések között a plusz sebzést adó slotba helyezhető addon a gépfegyverhez, így értelemszerűen durvábban sebez majd. Néhány fejlesztést azonnal megkapunk, néhányat viszont a már sokat emlegetett fali gépekben kell megvásárolnunk. A fotózás egyetlen hibája, hogy rövid időn belül unalmassá válik.

CK

A Bioshock már az első pillanatban elvarázsolja az embert. A lezuhant repülőgépből a partra úszva azonnal Rapture mérnöki pontossággal megtervezett világában találjuk magunkat. Az art deco stílusban életre keltett metropolisz minden egyes épülete, tárgya az utolsó pixelig hiteles marad. Semmi sem esik le a képről vagy tűnik idegennek a világban. A neonfények, a falakon található hirdetések, a kezelőfelület, a fegyverek és a plazmidok megvalósítása éppoly tökéletes, mint a használatukat bemutató súgóablak, ami az 50-es évek reklámjaiból visszaköszönő képkockákkal magyarázza el működésüket. Rapture tehát él és hiteles. A játéktörténelem valaha készült legszebb és talán leghangulatosabb világa, nem beszélve arról, hogy művészeti szempontból is új etalonként üdvözül a számítógépes játékok palettáján.

AHOGY TE AKAROD

A képi világ azonban nem lenne elég ahhoz, hogy igazi klasszikusról beszéljünk. A Bioshock szerencsére képes túlnőni az eddig megismert FPS-eken – a játékban ugyanis szinte minden úgy történik, ahogy Te akarod. A lineárisan ívelő történetmesélés lassan kinyílik, a szokásos harcok egyre több taktikát és stratégiát igényelnek, a plazmidok száma folyamatosan bővül, csakúgy, mint az arzenálunk. Minden egyes fegyverhez háromféle töltény szerezhető be, vagy gyártható le bizonyos gépeken, így ha kedvünk van, a hagyományos shotgun lőszert lecserélhetjük robbanó vagy elektromos töltetre. Pár óra játék után feltárul a világ, s bár vannak korlátai, mégis azt az érzetet kelti, hogy a küzdelmek végkimenetele és a történet alakulása, befolyásolása csakis rajtunk múlik. Hihetetlen érzés. Addiktív és okos, olyan, amilyennel csak ritkán találkozik az ember.

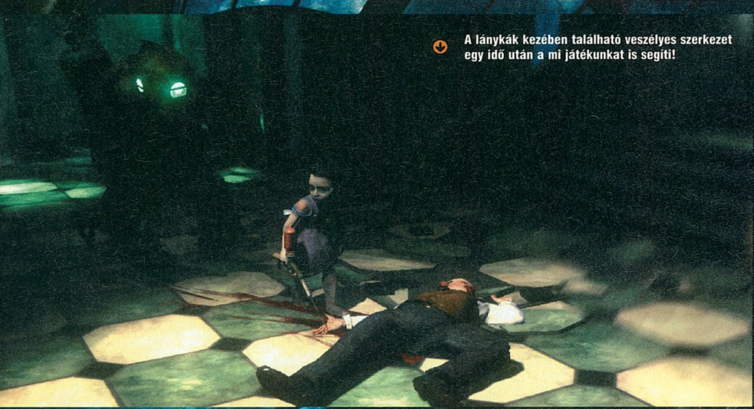
HACKELJ ÉS ALKOSS

A Bioshock sokak szerint igazi szerepjáték, ezzel az állítással én azonban nem értek egyet, a szerepjáték-elemek ugyanis rendkívül egyszerűen válnak a játék részévé. A hackelés például a Commodore 64-es időkből ismerős

> **“Komolyak voltak az elvárásaink, de végül nem csalódtunk a játékban!”**

Botrány!

A nagyszerű játékok körül mindig hatványozottan nagyobb a felhajtás, természetesen mindezt a Bioshock sem kerülhette el. A fejlesztők játékuk védelmében a Windowshoz hasonló aktiváló rendszerrel látták el programjukat, így eredetileg csak két gépre telepíthető fel. A népharag fellángolását követően ezt a limitet immáron ötre emelték, és ígéretet tettek arra, hogy egy év múlva teljesen feloldják ezeket a szankciókat. Hogy mindez jót tesz-e a szakmának? A kérdés jogos, a válasz nem egyértelmű. A mi véleményünk szerint az ilyen kaliberű játékoknak a polcon a helye, egy értékes művel van dolgunk, amiben elképesztő munka van, nem véletlen, hogy a készítők mindenáron védeni akarják, értjük az ő álláspontjukat is. Ettől függetlenül reméljük, hogy ezen lépésük nem tántorítja majd el a vásárlókat!



A lánykák kezében található veszélyes szerkezet egy idő után a mi játékunkat is segíti!

pipeline mini játék, ahol a tábla „a” pontjából kell a folyadékot a „b” pontba elvezetni, a rendelkezésre álló csövek elhelyezésével. Mindez csupán néhány új táblaelem beépítésével lett felturbózva. Vannak megmozdíthatatlan, törött csövek, amiken egészen egyszerűen nem folyik keresztül a folyadék. Vannak ugyancsak fixen beépített kapcsolók, amik az áramlat hatására élesítik a riasztórendszert, nyakunkba szabadítva a propelleres gárdistákat, akik pillanatok alatt szétszedhetnek minket. Ennyi és nem több. Ugyancsak ilyen egyszerűen lett megoldva a különféle képességek fejlesztése és a fegyverek tápolása is. A fejlesztéseket és változtatásokat ugyanis csak és kizárólag a telepített gépekhez lépve végezhetjük el, azaz nincs karakterlapunk, amin játék közben bármikor elvégezhetnénk a kívánt újításokat. Mindez az elején kicsit zavart, de később megszoktam, sőt, megszerettem ezt a megoldást. Elfogadtam, hogy képességeinket Rapture készülékein keresztül fejleszthetjük, hogy a talált tárgyakból csak bizonyos helyeken gyárthatom le a ketyeréket (pl.: az automata hackelőt, stb.), hogy csak bizonyos gépeken vehetem meg a plazmidok és a különféle képességeink fejlesztéséhez szükséges slotokat. Erre persze szükségünk lesz, nem mindegy ugyanis, hogy bizonyos ellenfelek ellen milyen taktikát választunk. A különböző plazmidok (forgószél csapda, levitáció, tűzlabda, elektromos sokk, fagyasztás stb.) megfelelő kombinációjával, valamint a fegyverek okos használatával könnyebben végezhetünk a Big Daddykkel, sőt, az is előfordulhat, hogy egyetlen pisztolygolyó kilövése nélkül ölhetjük meg azokat. A hackelés és a gépeken történő képességek megváltoztatása tehát kulcsszerepet kap. Hihetetlen jó érzés a pszichikai képesség slotba behelyezett implantátumok hatásaira rádöbbenni. A játék elején csavarkulccsal támadó ellenfeleket egy elektrosokk implantátummal könnyedén elintézhetjük. Fizikai bántalmazásunkkor ugyanis áramütés éri azt, aki kezet emelt ránk, így plazmid vagy fegyver nélkül is lezúzhatjuk a félkegyelműt. A különféle képességeket befolyásoló implantokat felsorolni is nehéz lenne, annyi van belőlük, használatukat a help ablak tökéletesen elmagyarázza.

AZ ÉV LEGOKOSABB FPS-E

A Bioshock az utóbbi évek legokosabb FPS-e. Nincs mese, itt gondolkodni kell. A ránk törő „lényeket” az eszünket használva ezeregy módon likvidálhatjuk, így akkor sem kell kétségbe esni, ha töltényeink kifogytak. Hackeljünk meg egy propelleres őrt, és máris helyettünk öli az ellent. A megfelelő plazmiddal állítsuk saját oldalunkra a legerősebb lényt, legyen az akár egy Big Daddy, és nézzük végig, ahogy elvégzi helyettünk a pisz-

A képeken nem mindig jön át, de az atmoszféra és a látvány egész egyszerűen elképesztő!

kos munkát. Csaljuk víztócsába a betolakodókat és egyetlen villám kibocsátásával pirítsunk meg akár négy-öt gonosztevőt. A lehetőségek szinte határtalanok. A legkirályabb pillanat az volt, amikor a Big Daddyt egyetlen lövedék nélkül gyűrtem le. Meghackeltem egy rakétalövő állást, majd a közelébe csaltam a behemótot. Lőtávolban elektromosan sokkoltam, így néhány másodpercre lebénult, majd néztem, ahogy a torony szanaszéjjel lövi. Miután Daddy magához tért, újra sokkoltam, egészen addig, amíg végleg ki nem múlt. Fontos megjegyezni, hogy a behemótokból rengeteg pénzt nyerhetünk, ám ezzel a fizetőeszközzel nem tudjuk fejleszteni a plazmidokat, életerőnket, satöbbi – ezek fejlesztésére a kislányoknál található ADAM vegyi anyagra van szükség. A kislányok elkapásakor választhatunk, hogy megöljük, vagy felszabadítjuk azokat. Figyelem, a kislányok felszabadítása játéktörténelmi pillanat. A kezünkben kapálózó gyermek homlokára tesszük a kezünket. A kislány arckifejezése megváltozik, a kéken villódzó szemű gyermekből a legédesebb kislány lesz, aki elképesztő animáció kíséretében köszöni meg, hogy megmentettük. Komolyan mondom, órákig a jelenet hatása alatt voltam. Természetesen a lányokat meg is ölhetjük (más lesz a végjáték), de nekem nem volt szívem hozzá.

A Big Daddyk kis védencei nem is olyan ártatlanok, mint amilyennek elsőre tűnnek!

KÉPEK, HANGOK, NA ÉS AZ AI

A játék grafikája elképesztő. Gyönyörű és stílusos. A víz megjelenítése csakúgy, mint a design, példaértékű. Mindehhez társul az elképesztő zenei aláfestés. Nem túlzok, minden idők egyik legszebb játékával van dolgunk. A zseniális képekhez és az atmoszférikus hangokhoz király AI társul. A ránk törő ellenfél okosan támad, ha legyengül, elmegy meggyógyítani magát a fali készülékekhez, ha felgyújtjuk, a vízbe menekül, és így tovább. A szűk, zárt terek ellenére mindig okosan cselekszik, nagyszerű, kihívásokkal teli küzdelmet produkálva ezzel. Mindehhez csak gratulálni lehet.

> „EZT A JÁTÉKOT mindenkinek ki kell próbálnia, az élmény garantált!"

SEMMI SEM TÖKÉLETES

Mint ahogy minden játéknak, a Bioshocknak is vannak hibái. Az ígéretekkel ellentétben a játék sokkal lineárisabb lett, mint vártuk, ráadásul az RPG-elemek és a hackelés olyannyira egyszerűek, hogy az néha már fáj. Mindezzel igazából semmi baj nincs, erre halad a világ. Én azonban jobban örültem volna Oblivion mértékű szabadságnak és szerepjáték-elemeknek. Sebaj, talán a következő epizódban többet kapunk majd.

KONKLÚZIÓ

A Bioshock minden kétséget kizáróan az év eddigi legjobb játéka. Eszméletlenül egységes, kiforrott, minden elemében alaposan megtervezett mestermunka. A nagyszerű történet és a hatalmas szabadságérzetet nyújtó harcrendszer minden bizonnyal örökké emlékezetes marad. Menj el, vedd meg, és hagyd, hogy Rapture világa magába szívjon! Ez a játék mindenkinek kötelező darab.

Jövőkép?

A Bioshock elvileg akció-RPG-nek készült, ám a végleges verzió inkább egy FPS-re hasonlít. Tény, hogy erre halad a világ. Az RPG elemek leegyszerűsödése majdnem minden játékban tapasztalható. A Mass Effect, a Jade Empire vagy éppen a jövőre megjelenő Fallout 3 egytől egyig az akciójátékok irányába húznak. Igazából, ha a készítők okos döntésekkel meghagyják a szerepjátékok illúzióját, ha a karakterlapok leegyszerűsödésével nem butul végleg akciójátékká a várva várt mű, akkor semmi baj nincs ezzel. A Bioshocknál talán egy picit jobban átbillent a mérleg, talán sok minden egyszerűbb lett a kelleténél. Ehhez képest a Mass Effect ultrahardcore RPG lesz. A végső konklúzió meghozatalánál azonban a Bioshock nem vérzett el. Egyszerű lett, de a szerepjáték illúziója megmaradt!

PC GURU

GRAFIKA	10	
ZENE	10	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

A Bioshock sok játékkal ellentétben beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Gyönyörű és nagyon okos. Apróbb hibái ellenére 2007 eddigi legjobb játéka, mely az erős év végi felhozatal ellenére az esztendő legjobbja is lehet.

SASA

PRO:
+ Gyönyörű grafika
+ Okos AI
+ határtalan lehetőségek világa

KONTRA:
- Néhány elem túlontúl egyszerűre sikerült

9.6

ÖSSZEGZÉS: A Bioshock egy majdnem tökéletes játék. Apróbb hibái ellenére mérnöki pontossággal összeállított mestermű.

GÉPIGÉNY:
P4 2.5 GHz, 1 GB RAM, Pixel Shader 3.0
128 MB VGA, 7 GB HDD

SYSTEM SHOCK	98%
SYSTEM SHOCK 2	85%
DEUS EX	90%

PGO GYORSLINK: 253

Akik nem a grafikai tuningot, hanem a játékélményt részesítik előnyben, nem csalódhatnak.

Itt a Fifa, itt van újra... írta · Grath

FIFA 08

fejlesztő > *EA Canada* kiadó > *Electronic Arts* web > *www.fifa08.ea.com*

A bevezető akár a tavalyi számunkból is lehetne: új év, új FIFA, sokak szerint rókabőr, de már rég nem az – képesek megújulni, vagy legalábbis újítani. Idén is ez a helyzet – a gond az, hogy az újdonságok, szépítések nagyrészt a nextgen verziókat érintik, minket besoroltak a PS2 mellé, így azt a változatot kapjuk meg, annak behatároltságával együtt.

Az ismerős arcok ezúttal is hamar kivehetőek, a sztárokon most is nagyobb a hangsúly.

Az idei koncepció a kooperatív játék: amikor egy csapatot többen vezérelnek. Ez persze eddig is lehetséges volt, ám ez rengeteg frusztrációt tudott okozni, hisz ilyenkor kicsit megborult a program, és hajlamos volt nem passzolni a haver által irányított karakternek. Nyilván ilyesmi idén már nincs; de ez abszolút csak a kezdet, ennél jóval többről van szó.

Az új okosság a hangzatos Be A Pro játékmód, melyben legfeljebb négyen játszhatnak végig egy évadot. A nagy újítás (illetve dehogy, láttunk már ilyet a Dreamcastra megjelent Liberogrande Internationalban – igaz, ott pocsékul megoldva) az, hogy ha kiválasztottuk játékosunkat, meccs közben nem válthatunk le róla. Igen, az egész meccs, sőt az egész évad alatt egyetlen sportolót fogunk irányítani!

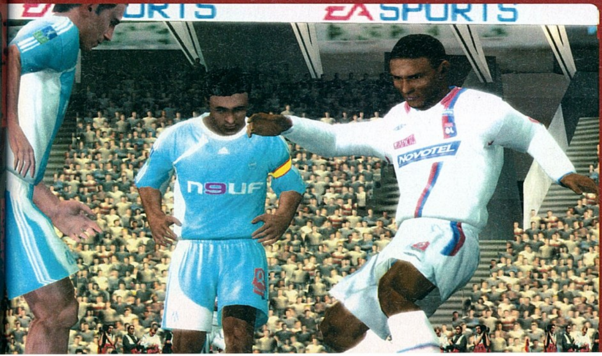
Ez millió következménnyel jár: például ha nem nálunk van a labda, a passz, szöktetés és ívelés gombokkal felszólíthatjuk az épp helyzetben levőt, hogy a megfelelő metódussal adja át a lasztit. Persze ezt nem lehet ész nélkül abuzálni, hiszen ha rosszkor adjuk ki a parancsot, akkor a labdát elveszítjük. A kapuraküldés gombbal gólszerzésre szólítjuk fel az épp játékban levőt – és van még egy extra, egy gombbal visszafuttathatjuk fickónkat a saját pozíciójába. Itt már alaposan figyelni kell a staminára is, hiszen ha elfáradunk, annak bizony csúfos következményei vannak, csak imádkozni lehet, hogy a többiek segítsenek ki minket a szószból. Ilyenkor a kamera mindig a labdára koncentrál, így ha védőt játszunk, és erőteljesen támadó szellemű csapatnál vagyunk, megeshet, hogy percekig nem látjuk a bogyót.

Erre a módra kapunk egy karakterkészítőt is, ahol nem csak a bajusz hosszát állíthatjuk be tehetségünknél, de pontelosztogatós módszerrel a képességeit is variálhatjuk. Őt már csak be kell cserélni az álomcsapatba, és ekkor minden meccs elején kis küldetéseket kapunk: lesz egy külön az összes játékosnak, és van egy általános csapatcél is. Védőként például lehet, hogy a tizenegyest vagy ötnél több szabálytalanságot kell elkerülni, középpályásként mondjuk a passzaink pontosságát kell 80% felett tartani, vagy nekünk kell a legtöbbet futni a csapatból, csatárként meg értelemszerűen a gólokra, helyzetekre vonatkoznak a megbízások. A sikeresen elvégzett feladat, illetve bónuszként az esetlegesen elért csapatcél tapasztalati pontokat adnak, melyekkel tulajdonságainkat lehet erősíteni. Ezért aztán érdemes saját játékost kreálnia annak is, aki amúgy nem rakná bele magát a Madrid vagy a Manchester tizenegyébe – merthogy az igazi játékosok nem, vagy csak nagyon limitált módon fejleszthetők...

A Be A Pro és a hagyományos játék között van a Zone Play, amelyben nem egy embert, hanem egy adott poszt (védő, középpályás, csatár) betöltői között vehetjük át a hatalmat. Nekünk ez a játékmód egyelőre jobban bejött, mint a Be A Pro, hiszen itt többször voltunk játékban, tényleg volt kihatásunk a meccsre. Nagy kár, hogy itt nincs fejlődés – nem is értjük, miért maradt ez ki...

“Újítások, lemaradások egyaránt akadnak. Vajon melyikből kapunk többet?”

A másik nagy újítás a játékmenetet érinti: a mi kedvencünkké a manuális karakterváltás (kontrolleren a jobb kar pöckölése) vált, amivel végre-végre kiküszöbölhetők azok a pillanatok, amikor az ellenfél rohan a kapu felé, és a gép az istennek sem arra a védőre vált, akire akarnánk. A másik jó



dolog a manuális szöktetések és ívelések megjelenése – eddig ugye ez is a géptől függött, így ha két focista is volt előttünk, nem nagyon tudtuk befolyásolni, hogy kinek menjen a szöktetés. Ezúttal a labda nem ragad, nincs szeme, arra megy, amerre ellőjük (kontroller nélkül ez nem sok élményt fog okozni...), olyan erővel, ameddig nyomjuk a gombot. Elsőre kissé idegesítő, de aztán olyan pontos átadásaink lesznek, hogy a tömeg nem győz éljenezni a lelátón. De rengeteg apróság akad még: lehet villámgyorsan szabadrúgásokat elvégezni, ha a labda nem gurult messze, és ugyanígy, a kapus azonnal indíthat, nem kell megvárni az animációkat. Nagy kár, hogy ezekhez a dolgokhoz még csak szöveges tutorial sincs, nem is beszélve esetleges videókról.

“Bár sokan szidják, a FIFA képes a megújulásra. Ennek remek példája a 08 is.

Sokat fejlődött a védekező játék is, a védők jobban helyezkednek, ráadásul nem csak a labdához legközelebbi nyolc játékos aktív, mint eddig, hanem az összes mozgolódik, futkos, méghozzá szervezetten, okosan. Az főleg az igazi megszállottaknak fog feltűnni, hogy a híres játékosok személyiséget kaptak, legalábbis ezen a néven emlegetik az EA-nél a speciális scripteket. Lényegében arról van szó, hogy eddig is voltak speciális előnyei a legjobbaknak (Ronaldinho cselez, Kaká fut, Gerrard pedig messziről lő nagy tehetséggel), de most

A többi FIFA

FIFA 08 Wii

Az egyszerű grafikáért egy Sensible Soccer-szerű nézőpont, kalimpálós bedobások és lendítéssel előhozható kapura rúgások kárpótolnak. Plusz ott van a rengeteg minijáték, melyek stílusos grafikával (lásd a képet!) szórakoztatnak: lesz dekázás, csocsó, Ronaldinho-lecselezés, egykapuzás, miegymás...

FIFA 08 Nextgen

A nagy erő egyrészt brutális grafikával jár (bár még mindig kicsit viaszosak a srácok), másrészt teljesen újraírt mesterséges intelligenciával és irányítással – végre tényleg lehet majd cselezni. Van Be A Pro játékmód, de csak egyedül: a kamera viszont itt lemegy a játékos mögé, mintha egy akcióprogramról lenne szó...

PES 2008

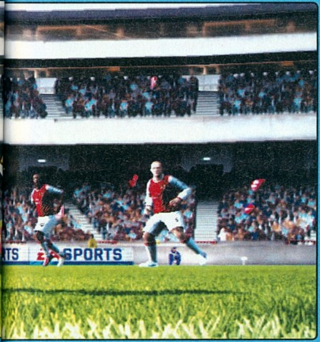
A Fifa sorozat legnagyobb konkurensének, a Pro Evolution Soccernek a legújabb epizódjáról a Games Conventionról szóló húsz oldalas összeállításunkban olvashattok bővebben. Vajon idén ki kerül ki győztesen a képzeletbeli küzdelemből?

már ezek akkor is látszanak, ha nem mi irányítjuk őket. Így aztán tényleg fel kell készülni az egyes játékosok ellen is, és pokoli nehéz dolgunk lesz, ha a Manchester ellen baloldali védőt alakítunk, akinek nem gyúrtunk rá a sebességére és állóképességére; az a Christiano Ronaldo gyerek piszok gyorsan üget…

Szóval újítás van bőven a 08-ban. A mesterséges intelligenciát, irányítást és ezen keresztül a játszhatóságot érintők maradéktalanul bejöttek. A Be A Pro játékmódot szokni kell. A zónázós játékot imádtuk, de ott meg a fejlődés maradt ki. Van pár új stadion, három új liga (a tesztverzióban csak az írek voltak benne, a másik kettő a megjelenésig titkos), másfélszeresére duzzadt a magyar szinkron – utóbbi kicsit késleltetve beszélt néha, egyszer például középkezdés után egy szögletnél reagálta le a gólt. Igaz, állítólag ez ismert hiba, kijavítják. Reméljük is!

Idén tehát nem lehet belekötni az újításokba, van itt fejlődés, király új játékmódok, fejlesztett online ligák, a világ legnagyobb játékos-adatbázisa, magyarul beszél az egész. Csak könyörgöm, a grafikát miért PS2-ről kellett importálni. Cserébe megjegyzem, hogy a képek alapján még így is szebb, mint az új nextgen Pro Evo, ami meg a japánok szégyene…

FIFA Online PC



Bár pont a tavalyi focivébé elé időzítve jelent meg, mi kimaradtunk belőle: egyelőre csak Koreában elérhető ez a havidíjas FIFA. Lényegében a FIFA 06-ról van szó, csak épp lényegesen több stratégiai lehetőséggel, és persze rengeteg online ligával ellátva. Igazi 90 perces meccsek, és 4.4 millió előfizető – nemsokára Kínában is nyit…

INTERJÚ PAUL HOSSACK PRODUCERREL

PC GURU: Az alapján, amit tudunk a nextgen verzióról és a PC/PS2-esről, úgy tűnik, hogy a két dolognak semmi köze nincs egymáshoz, mintha az EA két különálló focijátékot fejlesztene. Ezt helyesen látjuk? És ha igen, miért van ez így?
Paul: Igen, ez tényleg így van, a két hardvergeneráció két teljesen külön csapatnak köszönhető. Persze haverok vagyunk, tudunk egymásról, kipróbáljuk a többi verziót is, de mi is külön agyaltunk az újításokon, meg ők is külön dolgoztak. Ennek köszönhető ez a sok eltérés.

PC GURU: Számomra úgy tűnik, idén a multiplayerre koncentráltok – azonban nem az online oldalra. Ez miért van így?
Paul: Van technikai oka is: PS2-n ennél többet nem nagyon lehet kihozni az online lehetőségekből. Fontosabb azonban, hogy én imádom azt, amikor átjön pár haver, elnyúlunk a heverőn, és játszunk. Ez eddig is lehetséges volt, lehetett egymás ellen bajnokságokat nyomni, és persze lehetett egy csapatot is irányítani. Ez utóbbi azonban nagyon egyszerű volt, fapadosnak is nevezhetnénk. Elkezdtem gondolkodni, hogy mivel lehetne újítani, és ennek eredménye lett a Kooperatív Évad. Emiatt találtuk ki, hogy el lehet rejteni szabadrúgásnál, hogy merre is célzunk, és ennek egyenes folyománya, hogy szabadrúgásnál a kapust is lehet helyezni – és tulajdonképpen a sok kanapés balhézásnak köszönhető az is, hogy most már sebészi pontossággal lehet játékost váltani. El nem tudom mondani, hányszor hallottam, hogy „csak azért nyertél, mert nekem nem akart arra a védőre váltani a gép, amit akartam!". Ezért adjuk meg a lehetőséget, hogy átvehesd a kapus irányítását is: így már te döntheted el, hogy hogyan zárod a szöget, merre vetődsz…

Ez-az kicsi labda! Gyere a papához. Gyere-gy gyere csak!

“A PC-s fifások mindössze 5%-a használná ki a X360 grafikai lehetőségeit”

PC GURU: Viszont ha multiplayer, akkor a Be A Pro mód miért nem lehet 11-fős? És ha már itt tartunk, mikor lesz 11 a 11 elleni meccs?

Paul: Először is: a kapus valószínűleg nem lesz irányítható, az unalmas lenne, no meg egy-egy hibának, lagnak komoly következményei lennének. De a kérdésre visszatérve, ez még pár évvel odébb van. Az NHL-es fejlesztők tavaly indítottak be egy hároméves tervet a játék megreformálására, és bár nekünk nincs így kőbe vésve a dolog, ezt megvalósítani nekünk is sok időbe telik. Természetesen az a cél, hogy 10 játékos játsszon 10 másik ellen. Ehhez azonban nekünk is sok időre van szükségünk, másrészt meg a játékosoknak sem árt a gyakorlás – hiszen teljesen más érzés, élmény úgy játszani, hogy végig egy poszton vagy. Láttam az előbb, hogy középpályást játszottál, de minden támadással felmentél. Ez most még működik, hisz a többi gépi játékos helyezkedik – de mi lesz akkor, ha egy tízfős meccsen mindenki, még mondjuk a védők is előreszaladnak; káosz, kavarodás, és egyáltalán nem igazi foci. Szóval nekünk is, a játékosoknak is kell erre még idő, gyakorlás.

PC GURU: Olvasóink sokszor kérdezik meg az X360-as képeket látva, hogy mikor fogják végre a PC-sek is megkapni ugyanazt a grafikus motort? Legalább opcionálisan, hiszen csak elférnének a DVD-n a sokkal részletesebb karaktermodellek és stadionok is, nem?

Paul: Nem ez a gond. Legalábbis nem a fő gond. Kutatásaink szerint az olyan PC-vel rendelkezők aránya, akik tényleg ki tudnák élvezni a nextgen látványt shader 3.0-val, többmagos procikkal és a többi szükséges alkatrésszel, bőven 5% alatt van. Másrészt meg nem is csak arról van szó, hogy pusztán le kell cserélni a grafikus elemeket. Most például alaposan felturbóztuk a mesterséges intelligenciát, tényleg, megsokszoroztuk a teljesítményét. Ám az adataink szerint a nextgen verzió intelligenciája még ehhez képest is durván 36-szor ennyi processzorteljesítményt igényel, és ez a legdurvább PC-ket is megfektetné – abból meg ugye nem lehet elvenni gyengébb gépen, hogy fusson, hiszen akkor játék már nem ugyanaz lenne... Szóval nem tudok időpontot mondani, szeretnénk, de csak akkor fogunk váltani, ha azzal nem zárunk ki több ezer vagy akár több millió játékost...

PC GURU

GRAFIKA	07	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

A foci szabályai nem változnak, a FIFA azonban mostanában évről évre képes a javulásra. Sajnos azonban idén – is – a lényeg, a legjobb részek megmaradnak a nextgen konzolos verzióra, mi maradunk a PS2 mellé beosztva. Jól sikerült, de lehetett volna nagyságrendekkel is jobb...

GRATH

PRO:
+ Új játékmódok
+ Kibővült magyar szinkron
+ Megújult irányítás

KONTRA:
- Nem szépült semmit
- Kontroller nélkül az újítások elvesznek

8.4

ÖSSZEGZÉS: Fociszimulátor, ezúttal a kooperatív játékra kigyúrva. Ennél azonban sokkal jobb az átalakított irányítás!

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

PGO GYORSLINK: 6I7

FIFA 07	93%
PRO EVOLUTION SOCCER 6	92%
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06-07	71%

Egy nosztalgikus utazás... írta · Kredenc

THE SIMS 2: Jó utat!

fejlesztő > Maxis kiadó > EA Games web > www.TheSims2.com

Jelen írásműhöz nem kell sok bevezető, hiszen csak ismételném magam: az EA Sims2 divíziója elkezdte feldolgozni a Sims 1 kiegészítőit, most jutottak el a Vacation (On Holiday) csomaghoz. Ám hogy ez ne legyen savazás, tegyük hozzá: az eddigi „újrákhoz" hasonlóan ez a pakk is jóval túlmutat elődjén.

Az első lépések ismerősek: belépve kedvenc városunkba, rögtön hozzárendelhetünk egy üdülőparadicsomot. Ami mégis új, hogy ezúttal a három rendelkezésre álló vakációs szomszédság – trópusi, hegyvidéki, távol-keleti – mindegyikét odakapcsolhatjuk, és ezt érdemes is megtenni, hiszen ez a trió teljesen eltérő élményeket kínál.

Az utazás természetesen a tervezéssel kezdődik; a telefon újabb két menüponttal bővült. Az egyik az Ingatlaniroda, ahol a pénzes simek vehetnek maguknak saját nyaralót. Akinek nincs pénze, ne keseredjen el, mindegyik helyen talál különféle árfekvésű szálláshelyeket, a sátras kempingtől a faházas moteleken át a sokcsillagos szállodákig. A másik menüpont a Vakáció, ezen keresztül jutunk be az Utazásszervezőbe. Itt kiválaszthatjuk, kik vesznek részt a nyaraláson, mikor indulunk, és meddig maradunk (3-6 nap). Ezután a célállomást kell megválasztani, mely nemcsak a három, „gyárilag szállított" szomszédságot jelenti, de azon belül is a vendéglátóhelyet, ahol éjszakáinkat eltöltjük majd. Bármelyik úticélt is választod, amint simjeid betoppannak, rögtön megkezdődik a szájtátás. A TS2 csapat kreatívjai ismét felejthetetlent alkottak, teljesen új világba csöppensz. A trópusokon kalózhajó vár, a dzsungel mélye ősi romokat rejt, a tengerparton napozhatsz, kagylót gyűjthetsz, homokvárat építhetsz, a hegyekben fejszehajigálással, rönkön egyensúlyozással mulathatsz, szaunázhatsz, a távol-keleten gereblyézhetsz a zen-kertben, teaszertartáson vehetsz részt, madzsongozhatsz, kifürkészheted az akupresszúrás masszázs, sőt egy nindzsától a teleportálás titkát is. Ráadásul vannak mindenhol közös dolgok is: meg lehet tanulni a helyi táncot és köszönést, utóbbit aztán odahaza a barátokkal is megismertetheted, mi több, kincsek után is kutathatsz. Legtöbbször értéktelen kacat kerül elő, ám titkos térképeket is rejt a föld, melyek egy szomszédság rejtett helyét nyitják meg előtted. Ha odamész, ki kell találnod az ott lakó figura vágyát, a siker speciális ajándékhoz juttat.

Szerencsére a nyaralás nem ér véget a hazaérkezéssel; mint az életben, itt is érezteti hatását a munkás hétköznapokban. Ha sikeres volt a kiruccanás, megkapod a lehetőséget, hogy válassz három, pár napig tartó bónuszt a vakáción részt vevők számára: plusz egy vágy, gyorsabb jártasságfejlesztés, lassabb szórakozás és szociális szükséglet csökkenés, könnyebb romantikázás, jobb munkahelyi teljesítmény, haragosokkal kibékülés. A világutazóknak pedig akad bónusz: az emlékek között találsz egy új panelt, benne 45 ikonhellyel. Ide a vakációk alatti élmények kerülnek (megtanulta a tűztáncot, térképet talált stb.), és ez egy olyan kis minijáték, mely bizonyára jó időre leköti majd a játékosokat. A kreatívok ismét kiélhetik magukat, hiszen megépíthetik a három táj jellegzetességeit: a zsúptetős, faronkból ácsolt alpesi kunyhókat, a hajlított tetős pagodákat, az ősi romvárosokat. Lehetőség van saját üdülőszomszédságot is megalkotni a három témában, ami igazi kihívást jelent. Amit hiányoltam, hogy az építészeti cuccok mellett a berendezési tárgyak jóval kisebb mértékben bővültek, így belül az említett építmények azért kevésbé tükrözik az adott helyek sajátosságait.

A summázat nehéz: több dolgot is be kell helyeznem a mérleg két serpenyőjébe. A TS2-tesztjeimet olvasóknak már ismerős lehet a morgás: csak a kreatív team dolgozik, akik ezúttal is dicséretet érdemelnek, úgy az ötletgazdák, mint a grafikusok és animátorok, a motor viszont változatlan, a gondok (memóriakezelés, elakadások stb.) még fennállnak. A másik, hogy az Évszakok elvitte a pálmát, ahhoz viszonyítva ez a pakk sem túl erős, hiszen sokat nem tesz hozzá a szimulációhoz. Arra azonban kiváló, hogy kiszakítsd simjeidet a mókuskerékből, olyan bónuszokhoz juttasd őket, melyekkel a hétköznapi célok is könnyebben elérhetők lesznek, és magad is gazdagodj jó pár emlékezetes pillanattal. Ezt nézve, mindenképp megéri az árát a csomag, kötelező vétel. Arra viszont egyre kíváncsibb vagyok, mi lesz a Sims 3-ban...

PC GURU

GRAFIKA	07
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

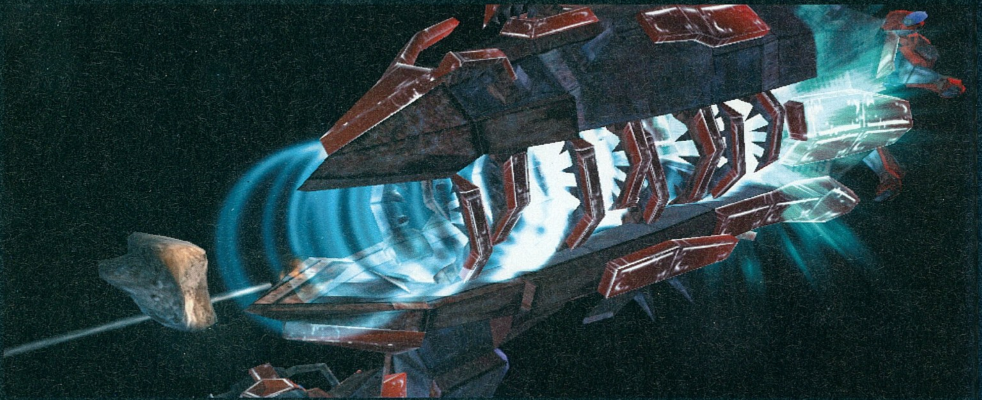
Kötelező vétel a TS2 rajongóknak, jól használható kiegészítés (új szórakozásokkal, ötletes minijátékokkal, az eddigiekhez hasonló remek kivitelezésben), a mostanra már a kifáradás jeleit mutató alapjáték mellé...

KREDENC

PGO GYORSLINK: 716

7.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1,3 GHz
Memória: 256 MB RAM
Videó: 32 MB GPU (T&L)
Szabad hely: 1,5 GB HDD



Üröröm mazochistáknak. írta · NightBagoly

SWORD OF THE STARS: Born of Blood

fejlesztő > Kerberos Prod. kiadó > Lighthouse Interactive
web > www.swordofthestars.com

A Sword of the Stars ugyan nem volt se túl nagy kritikai, se túl nagy vásárlói siker, annyira azért jól szerepelt a kasszák-nál, hogy a kiadó és a fejlesztőbrigád együtt bele merjen fogni egy küldetéslemezbe: így született a Born of Blood, cikkünk aktuális tárgya.

2445-ben járunk, harminc esztendővel a nagyobb harcok, meg úgy az alapjáték után. A komolyabb vérengzés helyét kezdte átvenni a diplomácia, a háború lassan emlékké halványult, emlékké, amelyet az idősebb emberek meséltek a fiatalabbaknak. Természetesen az ilyen böhöm nagy békék soha nem tartanak sokáig, és nem is lehet róluk túl sokat mesélni, ám a szinte elvárható újra egymásnak esés helyett – amely a négy faj, név szerint a remélhetőleg mindenkinek ismerős emberek, a rovarszerű hiverek, a leginkább halakra emlékeztető liirek és a gyíkszerű tarka-k esetében szinte kézen fekvő volna – felbukkan egy ötödik népcsoport, hogy módszeresen borsot törjön a többiek orra alá. Miután újra felizzik a frontvonal, természetesen a többiek nem fognak össze a közös béke érdekében, inkább elkezdik egymást is újra ütni, szóval eléggé felforr a serpenyő, ahogyan azt mondani szokás. Itt csatlakozhatunk be mi is a képbe.

Már most le kell szögezni, hogy hiába az új faj és az ezzel járó esetleges rengeteg lehetőség, a készítők nem fektettek túl sok energiát a folytatásba, már ami a program külsejének esetleges restaurálását illeti. A cucc remekül nézne ki, ha 1998-at írnánk, kissé elavult lenne, ha 2000-et, és roppant ocsmány, miután napjainkban adták ki. Messziről – kizoomolva – a játék az Imperium Galactica első részét idézi – annak rosszabb pillanataiban –, de amint ráközelítünk bármire, rádöbbenhetünk, hogy a gáma könnyedén fel

Szépnek nem szép, de legalább nehéz. Olykor vért fogunk izzadni az egységeinkkel.

lehetett volna építeni a Tomb Raider első részének grafikus motorjára, de némi kis plusz munkával még a DOOM 1 is sikeresen megbirkózna vele. A statikus – de legalább kis felbontású – hátterekkel, amit űrnek gúnyolnak, talán még én is kibékülnék, de az ocsmány, alacsony poligontartalmú modellek, bármiféle épkézláb design nélkül nálam kimerítik az igénytelenség fogalmát, és ezt még azzal sem lehet letakarni, hogy ehhez a stílushoz nem szükségeltetik több: dehogynem, kérem szépen, dehogynem.

Zuul. Lehet, hogy ismerősnek tűnik a szó a Szellemirtók című filmből, azonban Sumér, illetve babiloni istenség helyett ez most egy teljesen új fajt takar – istenem, a Sword of the Stars készítői soha nem a kreativitásukról voltak híresek, de hát a delfinnek is beillő liir faj után mégis, mit vártunk tőlük? A zuulok tehát elbújtak pár bolygó árnyékában, hogy aztán egy kiegészítő kedvéért hirtelen előbukkanjanak mindenhonnan. Céljuk nem az egyszerű terjeszkedés, hanem – fanfárok, dobok – a komplett univerzum feletti uralom.

Lényegében a zuulok egyfajta kemény harcos faj, akik a császárért... bocsánat, a nagy mesterért szállnak ringbe. Ami különlegessé teszi őket, az egyrészt az, hogy kifejezetten gyors játékkal operálnak, másrészt pedig az, hogy spéci technológiáik segítségével simán rabszolgákat ejthetnek a többi faj tagjaiból, akiknek hála aztán vad szaporodásba kezdhetnek. Hab a tortán, hogy nem csak az élőlényeken élősködnek: elrabolhatják az ellenség hajóit is, tehát a lanpartyk sztárjává válhatunk a segítségükkel, hiszen az ellenség saját erőit használjuk fel gyakorlatilag mindenre. Aki STS (súlyos testi sértés) nélkül túlél három-négy meccset, az hálát adhat Istennek, hogy ilyen türelmes barátai vannak.

Alapjáték

A 2006 nyarán megjelent Sword of the Stars nem nevezhető éppenséggel galaxisrengető sikernek, azonban pont jókor érkezett: hiába a régi nagy nevekhez mérten szánalmasan kevés faj (négy népcsoportot sikerült beleerőszakolni a játékba), a borzalmasan ronda grafika, és a szinte használhatatlan kezelőfelület, konkurencia híján sikerült megdobogtatni a rajongók szívét. A körökre osztott sci-fi stratégiai játék komoly rajongótáborra tett szert, így nem csoda, ha sokan izgatottan várták a kiegészítőt, amelyet alig fél évvel az alapprogram megjelenése után be is jelentett a fejlesztőstúdió. Az eredeti játék tesztjét elolvashatjátok a PGO-n.

Egy űrstratégiában alapkövetelmény a csillagközi csinnadratta. Hiány itt sem lesz belőle.

Természetesen, miután ez egy stratégiai játék küldeteslemeze, beletömtek mindent, ami szükséges ahhoz, hogy a lincselés terhe nélkül tudják eladni a darabot: 15 új fegyver, 25 kifejlesztható technológia, 3 új kampány, 8 galaxis típus, meg minden hasonló, ami szemnek és szájnak ingere. Fejlesztették az AI-t (aki esetleg nem tudná, egy körökre osztott stratégiai játékban ez azt jelenti, hogy a gép még pofátlanabbul csal, mint eddig), kicsit variáltak a harccal (több taktikai lehetőségünk lesz, mint eddig) és igen, minimalista módon belenyúltak a megszokott fajokba is, értsd: hozzájuk vágtak pár új hajót, hogy azért a klasszikus változat rajongói se panaszkodjanak – megjegyzem alássan, fognak. A gond az, hogy ez az egész kevés ahhoz, hogy a Sword of the Stars-t nagyobb tömegeknek is élvezhetővé tegyék. Egyrészt ott van a már sokszor emlegetett ronda grafika, nyakon öntve a világegyetem legborzalmasabb kezelőfelületével: komolyan mondom, aki ezt kitalálta, azt beköltöztetném a zuulok rabszolgahajóira, szaporító tisztnek. Vagy nem találsz meg semmit, amit keresel – nekem a főmenübe jutáshoz is vagy 10 percig kellet keresgélnem – vagy rádöbbenhetsz, hogy megvan az, csak éppen annyira nem kézenfekvő helyen, hogy egymás után tízszer is képes leszel eltéveszteni. Persze a fejlesztők meghálálják nekünk a beléjük fektetett bizalmat: aki ugyanis az alapjátékot nehéznek találta, amint szembe találja magát a kiegészítő-lemezzel, garantáltan percek alatt megőszül. A probléma az, hogy a küldetések nélkülöznek mindenféle nehézségi optimalizációt: egyszer percek alatt rá lehet jönni a nyitjára, máskor órák és jó nagy adag szerencse sem elég a sikerhez, sőt, néha érthetetlen beszaggatások, szó nélküli kilépések is beköszönnek.

Kár tovább húzni, ahogy így visszaolvasom, talán a kelleténél kicsit jobban odacsaptam a Born of Blood-nak, mint ahogy azt valójában megérdemelné. Az alapjáték nagy rajongói biztosan jól elszórakoznak majd vele, ám azok, akik azt valamilyen okkal a sarokba dobták annak idején, nem most fognak nagy mea culpázás közepette visszatérni a sorozathoz. Reméljük, sikerül belőle eladni kellő számmal, hogy egy esetleges folytatással már megközelítsék a régi klasszikusokat, és az olyan szőrszálhasogató teszterek is jól szórakozhassanak vele, mint amilyen én vagyok, mert ez sajnos most sem sikerült.

PC GURU

GRAFIKA	05
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Alapvetően nem vagyok ellenére az űrstratégiáknak, és a körökre osztott programokkal sincs túl sok gondom, amíg sikerül hozni a szintet. A SotS-nál azonban ez nem jött össze – a küldeteslemezben pedig a legnagyobb problémán, a bonyolult kezelőfelületen nem sikerült változtatni.

NIGHTBAGOLY

PRO:
+ Nehéz
+ Az új faj miatt az alapszisztémát sikerült megvariálni egy kicsit

KONTRA:
-Ronda, a kezelőfelülete még mindig rémálom, nehezen tanulható

6.0

ÖSSZEGZÉS: Épp elég újdonságot zsúfoltak bele a programba ahhoz, hogy egy körökre osztott stratégiai játék rajongói újra nekiálljon az alapjátéknak.

GÉPIGÉNY: 1.5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1 GB HDD

PGO GYORSLINK: 538

SPACE EMPIRES V	66%
GALACTIC CIVILIZATIONS II	85%
SWORD OF THE STARS	73%

5
ECCO

Medal of Honor Airborne™

fejlesztő > EA LA kiadó > Electronic Arts web > www.ea.com/moh/airborne

Megérkezett az Electronic Arts istállójából a Medal of Honor legújabb epizódja – mondhatni menetrendszerűen. Az ember húzhatja a száját, azonban tesztünkből kiderül, hogy van új a nap alatt, még egy ilyen hosszúra nyúló széria legújabb eresztése is képes újdonságot nyújtani a játékmenetben. Lássuk, mit sikerült bezsúfolni az Airborne-ba.

Közel öt éve annak, hogy megjelent az első Medal of Honor játék, Allied Assault alcímmel. Azóta megállíthatatlan folyamként hömpölyögnek nyakunkba a különféle második világháborús játékok, és lassan minden PC tulajdonos betéve tudja a kor technikai vívmányainak pontos nevét, típusát, és rendszerbe állításának idejét. A tizedik játék után már úgy gondolhatjuk, hogy képtelenség lenne bármi újat mutatni ebben az érában nekünk, főképp akkor, ha FPS-ről van szó. Az Airborne címmel futó legújabb alkotás most mégis megpróbálkozik ezzel, méghozzá nem is olyan ügyetlenül.

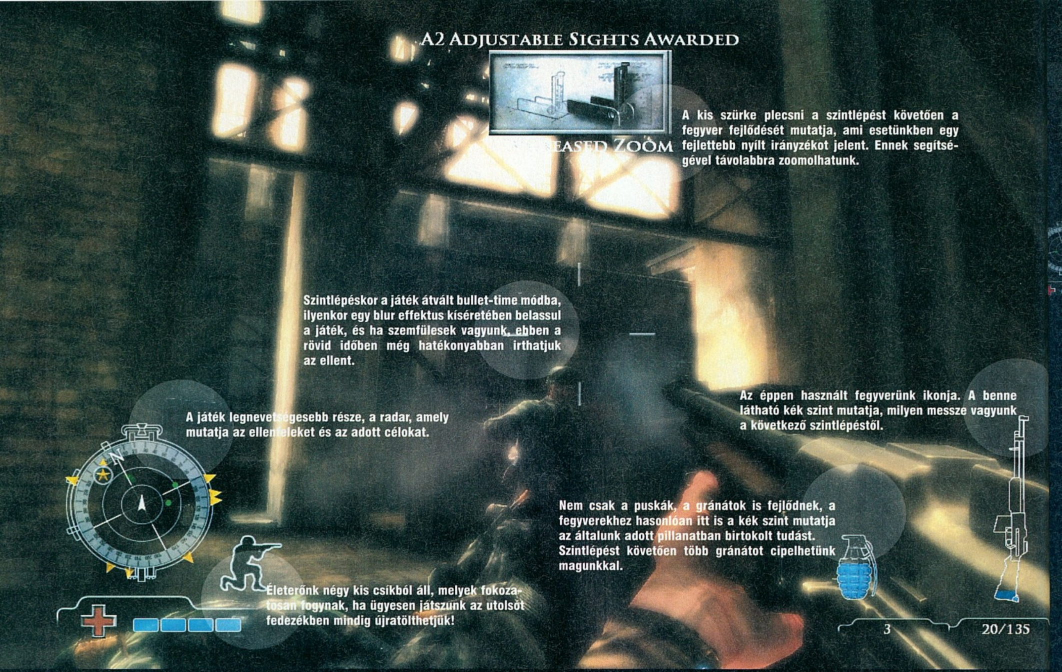
BÁRHOL, BÁRMIKOR

Rendszeresebb PC Guru olvasóink valószínűleg már tudják, hogy az Airborne legfontosabb újítása az, hogy egy-egy pályát bárhonnan kezdhetünk. Az igencsak hangulatos eligazítás után légideszantos szakaszunkat kidobják valahol a célterület fölött, majd önerőből oda lavírozhatunk a pályán, ahova csak szeretnénk. Azok, akik biztosra akarnak menni és megfelelő lőszermennyiséggel feltöltve szeretnék megkezdeni a játékot, ugorhatnak a zöld füsttel megjelölt területekre, bátrabbak pedig akár az ellenség közvetlen közelébe is. Ez utóbbi persze felettébb kockázatos, hiszen nehezebb nehézségi szinteken (vagy akár már a normálon is) pillanatok alatt szétcincálhatnak minket még a földet érés előtt, de rutinosabb ugróként képesek lehetünk rögtön fedezék mögé kerülni, ahonnan aztán hatalmas veszteségeket okozhatunk a Harmadik birodalom képviselői számára. Ide kapcsolódó érdekesség még, hogy minden pályán találhatunk öt rejtett-, vagy épp nem igazán egyszerűen megközelíthető pozíciót, ahova leérkezve különféle jutalmakban részesülhetünk. Ilyen helyek lehetnek épület erkélyén, állványzatokon, vagy akár egy templomtorony tetején. Ezeket a pontokat könnyen felismerhetjük az otthagyott ejtőernyőkről.

Bár én úgy tudom, hogy a második világháborúban ezekkelazominózuspaplan-ernyőkkelképtelenség volt navigálni, ettől függetlenül minden kétséget kizáróan ez a játék legkiemelkedőbb oldala, újítása. Mindvégig teljes szabadságot élvezünk, szinte bármilyen irányból megpróbálhatjuk a ránk bízott feladatok feladatokat végrehajtani – melyek közül így akár még válogathatunk is.

No.1 PC GURU

Rengeteg lehetőségünk van az érkezésre, amely növeli az Airborne újrajátszási rátáját!



KATONADOLOG

A legelső MoH játékhoz – vagy akár még a Pacific Assaulthoz képest is – hatalmas előrelépés történt a mesterséges intelligencia terén is. A látványos, háborús hangulathoz nagyban hozzájárul, hogy társaink képesek megkülönböztetni az előttük fellelhető tereptárgyakat, majd azokat egy gyors osztályozás után fedezékként felhasználni. Fedezékről fedezékre nyomulnak előre, épületek sarkai mögül tüzelnek, leguggolnak és rohamoznak – ha a helyzet épp úgy kívánja. Természetesen ugyanez működik a másik oldalról is, tehát ellenfeleink is emberszerűen viselkednek. Az egyik legnagyobb meglepetés például akkor ért, amikor egy-egy elhibázott lövés után a célkeresztben lévő bakák észrevettek, majd gyorsan biztosabb fedezékbe húzódtak, ahonnan már jóval nehezebben sikerült csak őket kiszedni. Amikor pedig nagy nehézségek árán sikerült oldalba kerülnöm egy csapat német katonát és tüzet nyitottam rájuk, pillanatok alatt visszavonulót fújtak, majd hátrébbról újra felvették velem a harcot. Ilyenkor jöhet jól a mesterlövész puska – gondoltam –, de amint fedezékbe húzódtam, elkezdték hajigálni a kézigránátokat, melyek miatt szinte képtelenség volt öt másodpercnél tovább meglapulni. A remek MI miatt az én gránátjaim pedig többnyire hasztalanul szóródtak szanaszét, ugyanis amennyiben nem „főztem" meg őket dobás előtt (két-három másodpercet várni kell kibiztosítás után), akkor ellenfeleim úgy röppentek szét előle, mint galambok egy John Woo filmben. Mindez persze mit sem érne, ha az egész egy olyan látványba lenne beültetve, mint amilyenekbe még az első részek voltak. Természetesen a legutóbbi epizód óta teljes átalakításon esett át a grafikus motor, magyarán lecserélték az egészet. Ezúttal a program szívét az Unreal 3 engine alkotja. Annak ellenére, hogy eleinte kifejezetten csúnyának találtuk az előzetesekben bemutatott játékrészleteket,

> „Az Airborne teljes magyar felirattal érkezik a játékosokhoz."

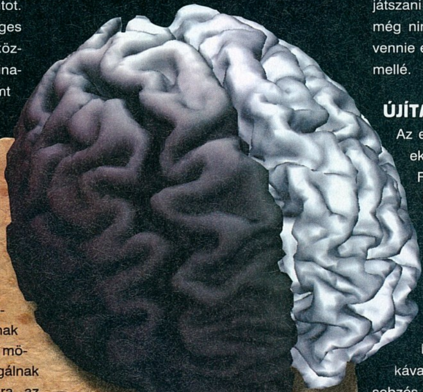
Aki még nem unja a germánok szakadatlan irtását, az ezúttal sem fog panaszkodni.

a végleges változat kifejezetten jól néz ki. A különféle shader effektek egyáltalán nincsenek eltúlozva (na jó, talán a kabátokon csillogó fém alkatrészek kicsit túl fényesre sikeredtek). A füst, a különféle megvilágítások roppant életszerűek, melyek nagyon hangulatossá varázsolják a játékot. Külön dicséretet érdemel a katonákat lemodellező csapat munkája. Nemcsak részletességük, hanem mozgásrepertoárjuk kialakításakor is alaposan kitettek magukért, s az így kapott látvány már-már filmszerűre sikeredett. Reméljük, hogy a DVD-re sikerül majd rögzítenünk pár mozgó képsort a játékból.

Mindezek után a zene teszi fel az i-re a pontot. Amint felcsendül Michael Giacchino fergeteges főtémája, a szőr is feláll a kezünkön. Játék közben a zene követi a cselekményt, és hol dinamikusabb, hol pedig lassabb ütemben teremt utánozhatatlan hangulatot a látottak mellé.

Társaink hathatós segítséget nyújtanak, de ezúttal is ránk hárul a munka dandárja...

Nagyjából hasonlóan pozitív véleménnyel voltunk a hanghatásokról is, melyek ismét hozták a szokásos, Medal of Honor minőséget. Ehhez kapcsolódó külön érdekesség volt, hogy társaink ezúttal igen gyakran kommunikáltak velünk. Fedező tüzet kértek az előrenyomulásukhoz, vagy megdicsértek minket egy-egy pontosabb találat esetén.



IQ-titok

Ha figyeled egy percig az Airborne egyik nagyobb összecsapását, biztosan fogsz látni néhány olyan húzást az AI részéről, amin meglepődsz. Nem csak a gránát elől ugranak el fürgén, nem csak homokzsákok mögül lövöldöznek, hanem tényleg reagálnak az új eseményekre, a robbanásokra, az érkező erősítésre, az elhulló pajtásokra, a kifogyó tárakra, a megkerülős cselekre, a rejtekhelyről leadott, elhibázott lövésekre. Ennek oka, hogy a fejlesztők a mesterséges intelligencia terén a sportjátékokból merítettek ihletet: például a Maddenben minden játékos folyamatosan elemzi a pályát, a többi sportoló és a labda helyzetét, és így hozzák meg döntéseiket. Ez van a Medalban is: minden katona az adott helyzetének megfelelően, másodpercenként 30-szor osztályozza a különböző cselekvési lehetőségeket, és mindig azt választja, amelyik a legelőnyösebbnek tűnik. Ha úgy dönt, hogy fedezékbe kell vonulnia, azokat is pontozza vastagság, magasság, beláthatóság és más szempontok alapján, és a legjobbat választja. Ha kifogy a tár, mérlegel a gránátozás, újratöltés és kézitusa között – de láttam már üres fegyverrel társai mögé futó nácit is... Ennek az eredménye egy tényleg organikus, folyamatosan változó, életszerű küzdőstílus, ahol tényleg minden pillanatban változhatnak az erőviszonyok...

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Az egész dolog egyetlen szépséghibája természetesen most is a gépigény lesz. Sajnos be kell látnunk, hogy a jó öreg AGP-s rendszerünk már csak ajtótámaszként funkcionálhat. Az Airborne korszerű (Shader Model 3.0-át támogató) videokártyát és viszonylag erős gépet igényel a zökkenőmentes futtatáshoz. Ezzel a követelménnyel az év vége felé közeledve egyre több esetben fogunk találkozni, úgyhogy aki szeretne játszani az idei év legnagyobb durranásaival és még nincs túl a kiköltekezésen, fontolóra kell vennie egy gépfejlesztést a játék megvásárlása mellé.

ÚJÍTÁSOK A MECHANIZMUSBAN

Az eddig látott második világháborús FPS-ekben (no és persze szinte minden más FPS-ben is) mindig megtalálható volt a képernyőn az életerőnket mutató csík, töltényeink száma, esetleg egy radar. Sajnos ezektől a közhelyektől most sem tudtak megszabadulni a fejlesztők, de azért akadnak újítások e téren is. Az első ilyen rögtön az életerő-kijelző, amely négy apró téglalapból áll. Ezek mindegyike önálló életerő csúszkával rendelkezik, melyek természetesen a sebzés mértékétől függően csökkenek. Ha egy négyzet kiürül, marad még három, kettő, egy majd meghalunk és újra ledobnak minket a terület fölött. Ha viszont sikerül fedezékbe vonulnunk mielőtt egy négyzet teljesen eltűnik, akkor az pár másodperc alatt teljesen újratöltődik. A pályákon rengeteg elsősegély csomagot találunk majd, melyekkel újratölthetjük megcsappant életenergiánkat, amire majd szükségünk is lesz.

De a legütőtetesebb újítás a fegyvereket, illetve az azokkal kapcsolatos fejlődési rendszert érinti. A játékban fellelhető összes fegyverhasználati képességünk fejlődik, attól függően, hogy mennyit és milyen jól forgatjuk azokat (a fejlövéseket például duplán számítja a program). A képernyő jobb oldalán található kijelzőn láthatjuk, hogy miképp növekszik tudásunk az

adott fegyvert illetően, és ha betelik, új kiegészítőket kapunk hozzá. Ezek a jutalmak fegyverenként változnak. Akad köztük, ami az újratöltési időt gyorsítja meg, géppisztolyok esetében nagyobb tölténytár vagy pontosabb szórás. Puskáinkra felkerülhetnek különféle távcsövek, kilengést elősegítő rugók, majd végezetül megkapjuk a gránátvetőt is. Külön jutalmat kapunk akkor is, ha közelharcban semlegesítjük ellenfeleinket (kés), vagy ha sok esetben nagyobb tömegben pusztítjuk őket (2-3 másodperc alatt egyszerre megölünk hármat).

Amin viszont nagyon kiakadtunk, az a baloldalon található radar, ami láttán Sasa ötletesen csak annyit mondott: „Látom, itt még GPS is van!". És milyen igaz, tökéletes műholdas helymeghatározó a második világháborúban! Igaz ugyan, hogy csak akkor jelennek meg rajta ellenfeleink, hogy meghalljuk vagy megpillantjuk őket, de még így is túlságosan nagy segítséget nyújt a játékosoknak, nem beszélve arról, hogy enyhén szólva nem illik a képbe. Persze érthető, hogy a számítógéppel vagy a konzollal ismerkedők nem szeretik a kéretlen meglepetéseket, de annak örültünk volna, ha megoldják, hogy a hardcore játékosok számára kikapcsolható legyen.

FELSZÁLLÁS!

Mindent egybevetve ez a rész is megéri az árát, amit kizárólag a „bárhol, bármikor kezdhetünk" rendszernek köszönhet. Ez a tény nagyban befolyásolja a játékélményt, s nem utolsósorban sokban hozzájárul az újrajátszhatósághoz – ami a rövidke játékidő miatt kiemelten fontos. Az Airborne szakít a hagyományokkal és igyekszik újító lenni, de őszintén csodálkoznánk azon, ha akadna közületek valaki, aki még mindig nem unja a második világháborús FPS-eket. A fegyverek fejlődési rendszere dicséretes, az MI kifejezetten remek, a hangulat pedig verhetetlen ebben a kategóriában. Le a kalappal a program fejlesztői előtt, ők mindent megtettek annak érdekében, hogy jól szórakozzunk a Medal of Honor: Airborne-nal. A többi már csak rajtatok áll.

A játék folyamán ismét bejárjuk a második világháború számos pokoli helyszínét.

Grath másvélemény

Megvallom, én a kisebbséghez tartozom: egyáltalán nincs herótom a második világháború játékfeldolgozásaitól. Felőlem akár a CoD 4 is helyet kaphatott volna ebben a környezetben – elvégre a játékmenet sokkal fontosabb annál, hogy Garanddal vagy Uzival lövünk-e... Különösebb előítéletek nélkül fogadtam az Airborne-t, ami talán pont emiatt győzött meg olyan könnyen. A pályák elég változatosak (mondjuk nem volt jó ötlet a két éjszakaival nyitni...), a fegyverek tápolása nálam már alapból hatalmas piros pont, de az egészre a koronát a mesterséges intelligencia és az ennek folyományaként jelentkező taktikázós játékmenet teszi fel. Ellenfeleink és társaink általában emberien viselkednek, ami helyenként szinte drámai pillanatokat eredményez: mikor a kraut rádöbben, hogy nincs ideje újratölteni, elkeseredett grimasszal az arcán, rekedt kiáltással a torkán esik nekünk a puskatussal... Forradalmat persze azért nem okoz, kicsit rövidke is, no meg a multi terén sem újít be különösen – de mindenképpen érdemes végigjátszani; elvégre gránáttal még sosem léptünk szintet ezelőtt...

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE™

PC GURU

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

Bár ez nagyjából a tizedik Medal of Honor játék, a futószalag-szerű gyártás egyáltalán nem ment a minőség rovására. Az Airborne a sorozat legkiemelkedőbb darabja, mely roppant hangulatos élménnyel ajándékozott meg minket.

CHRIS

PRO:
- + bárhol kezdhetünk, nem lineáris
- + Fejlődő fegyverek
- + Remek AI

KONTRA:
- - Radar képernyő
- - Túl rövid
- - Már megint WWII

8.8

ÖSSZEGZÉS: Újító elemeket tartalmazó MoH, mely képes órákra lekötni a játékost!

PGO GYORSLINK: 32

GÉPIGÉNY: P4 2.8 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM (Shader Model 3.0), 9 GB HDD

MOH: PACIFIC ASSAULT	83%
MOH: ALLIED ASSAULT	92%
CALL OF DUTY 2	85%

Fizess elő,

FÉL ÉVRE ÉS VÁLASSZ EGY 5000 FT ÉRTÉKŰ EA JÁTÉKOT!

Az előfizetés ára: 9966 FT

MIT KELL TENNED:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2006 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

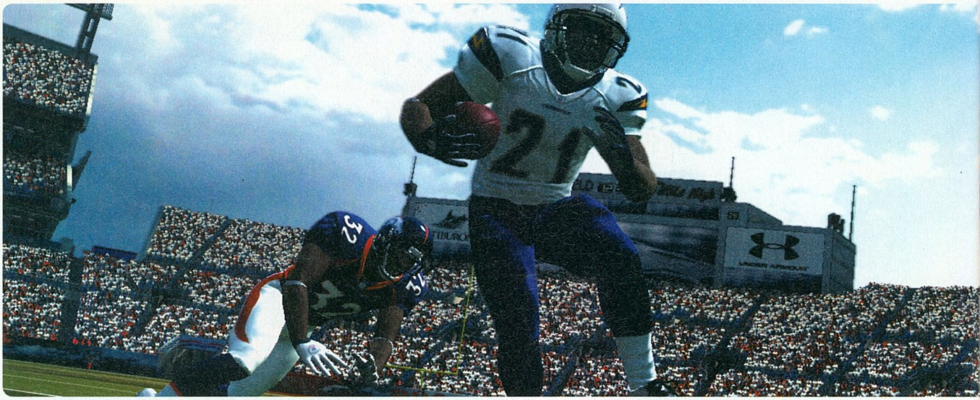
Az akció új előfizetőkre vonatkozik.

ONLINE ELŐFIZETÉS: PCGURU.HU/ELOFIZETES

új játékok!

- madden06
- mohaa: warchest
- mohaa: pacific assault
- nfs: most wanted
- rise and fall civilizations at war
- nba live06
- battlefield 1942 WW Anthology
- armies of exigo
- battlefield vietnam
- black&white2
- CNC generals deluxe Edition
- the suffering: ties that bind
- lotr: return of the ring
- sim city 4 deluxe edition
- the sims ep pack classic1 (unleashed, superstar, house party)
- the sims ep pack classic2 (hot date, makin' magic, holiday)
- the sims deluxe edition
- tiger woods pga tour 06
- fifa06 (magyar felirattal)
- fifa manager06
- the godfather: the game
- harry potter and the goblet of fire
- loft: battle for middelearth2
- nhl06

pcgea_0709



Touchdown! Touchdown! írta · ABaly

MADDEN NFL 08

no.2 PC GURU

fejlesztő > Tiburon kiadó > EA web > www.easports.com/maddennfl

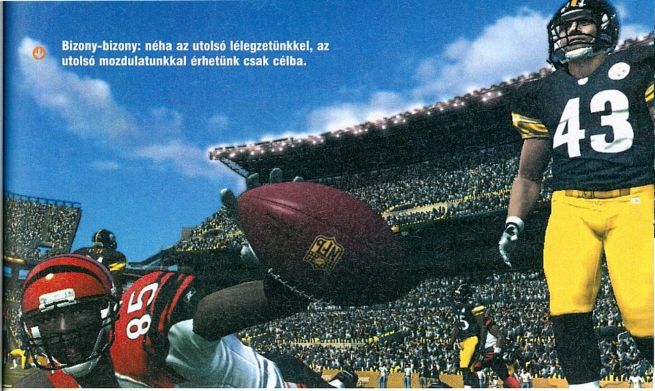
Az amerikai székhelyű Tiburon stúdiónak köszönhetően idén már az amerikai futballszezon kezdete előtt kézhez vehetjük az EA legsikeresebb sorozatának újabb felvonását, a Madden NFL 08-at. Lényegében a fejlesztők privilégiuma lett ez a sportág, PC-n emellett csak a Nascar szériát bízta rájuk a kiadóóriás. Az egyedüli hivatalos jogokat magában hordozó programot idén is nagy elvárások övezték, mi is reménykedtünk benne, hogy a bevezetett újítások kellemesen felfrissítik a folytatást.

Lehet szapulni az EA-t, hogy a játékmenetben nem igazán tudja hozni az elvárt reformokat évről évre a sportjátékaiban, de az vitathatatlan tény marad, hogy tartalmilag, a bennük található információk, adatbázisok, aprócseprő lehetőségek terén mindegyikük egy jól megterhelt karácsonyi fenyőre emlékeztet. Nem aprózták el a 08-as számú NFL-t sem, a menübe csöppenve a variációk száma egy családfának is tisztességesen elmenne. Az amerikai futball bizony nehéz kenyér, azonnal elindítom és „hűbelebalázs módjára szórom a Touchdown-okat" menetrend hiú ábránd, ám a siker eléréséhez sok gyakorlási/betanulási lehetőséget biztosít a játék. Elhúzhatunk edzőtáborba, gyakorolhatunk bábuk ellen, végigpásztázhatunk az összes támadó és védekező taktikán, vagy begyakorolhatjuk az idei újítások egyikét – a lehetőség adott, csupán türelem kell hozzá, nem kevés, de megéri. A szabályokról és a játékban alkalmazott angol szakkifejezésekről a játék ugyan nem, de a netes enciklopédiában (wikipedia) minden új, a sportág iránt érdeklődő emberfia találhat magyar nyelvű információkat. Vegyük sorra az újításokat: az egész meccs alatt látható mozgásrepertoár egy új motort kapott, így sokkalta folyamatosabbnak

Rugby Union

A játék, hasonlóan a focihoz, angol alapokon nyugszik. A pálya itt 100x50 méteres területű, valamint a rácsozása is eltér amerikai társáétól. Legszembetűnőbb különbség a két változat között, hogy a rögbiben a játékosok nem viselnek védőfelszerelést, melynek okára Richard barátom annyi magyarázatot adott, hogy ők, az angolok őrültebbek. Itt 15 avagy 7 fős csapatok játszhatnak egymás ellen, valamint több, kétszer negyven percnyi játékidő áll a rendelkezésükre. Szintén támadó-védekező felállásban zajlanak a mérkőzések, de jó pár jelentős különbséggel. A labdát előredobni tilos, tehát azt csak vinni, illetve előre rúgni szabad, passzolni oldalra és hátrafelé megengedett. Szerelni itt csak a labdát birtokló játékost lehet, annak földre vitelével, azaz mélyfogással (ideális esetben – ilyen a rugbyben nem sok van

– az ellenfél térd felett, oldalról való elkapása úgy hogy fejünket véletlenül se a támadó térde elé helyezzük...). A földre vitt játékosnak el kell engednie a labdát (ellenkező esetben a másik fél játékosa szabályosan (!) kitaposhatja azt a kezéből...). Másfajta szerelési módok nem engedélyezettek – de sokszor előfordulnak a játék hevében (pl. a nyakon véghezvitt szerelés, amely a bíró részéről kiállítást, az ellenfél játékostársaitól pofonokat vonhat maga után...) –, valamint, ha csak részben esett el a labdavivő, akkor folytathatja a támadását. Értelemszerűen a több szerzett pont jelenti itt is a győzelem zálogát. A rend kedvéért a pontozási rendszer, valamint a gólokért járó egységek száma is különbözik amerikai tesvéréhez képest. Célt (5 pont), az amerikai változattól eltérően a célterületen ledobott labda nem, csak a földre helyezett jelent. További pontok (rúgásból, a két függőleges pózna közé): jutalom rúgás (a cél után) 2 pont, szabadrúgásból elért találat: 3 pont.



Bizony-bizony: néha az utolsó lélegzetünkkel, az utolsó mozdulatunkkal érhetünk csak célba.

hat a monitoron, továbbá ennek köszönhetően többfajta csel, illetve blokkolási mód (labdát birtokló játékos leszerelése) is gazdagítja az amúgy sem szerény felhozatalt. A látványosabbak közül elsőként a „reflektorfény” nevezetűt érdemes kiemelni, mellyel mindkét szituációban (védekező és fogadó oldalon) odavilloghatunk társunknak, hogy szerintünk hol lenne érdemes elkapni, il-

Méghogy ezek a fiúk drabálisak: ha kell, légiesebben mozognak, mint egy balettsztár.

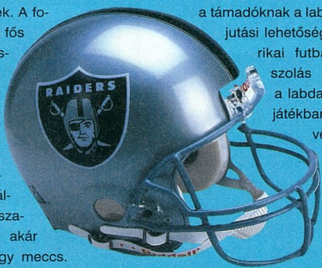
letve szökni a pályán, azaz merre várható akció. Emellett ún. „forró útvonalakat” is kirajzolhatunk, ami segíthet minket abban, hogy megakadályozzuk az ellen First Down területszerzési kísérletét. A Hit Stick verziót ugrott, immáron 2.0-ás, s ezáltal egyszersmind lehetővé tette a magas és alacsony fogásokat (nem mellékesen megjegyzendő, hogy dupla analóg karral rendelkező joy használata, mint amilyen az X360-asé, erősen javasolt). Utolsó számottevő újításként a sztárjátékosok „génjeibe” ültetett „fegyverek” említhetők meg. Az embereinkben rejlő képességeket kirajzoltathatjuk a képernyőre, s rendre mindegyik valamely normál kunszt erősebb változatát takarja, illetve (nevezzük így) „megérzéseink” lehetnek még, az ellenfél taktikáját illetően.

Az NFL többi porcikájában az elődjét idézi, illetve ki ne felejtsem, aki az NCAA 08 Campus módjában kitenyésztett egy tápos újoncot, azt ide a Superstar HoF módba vígan átszipkázhatja. Ennek berkeiben lapul amúgy a pályafutás szimuláció, alapjáraton legyártunk egy hírnévre vágyó kezdőt, fogadunk magunknak menedzsert, cicomázzuk a külsőnket a városban (tetoválás, frizura), s a naptár alapján tesszük, amit tennünk kell, edzésekre, képességfejlesztőkre járunk eleinte, hogy a kitartó és hosszadalmas munka után bekerülhessünk az NFL hírességeinek csarnokába. Akik edzői babérokra vágynak, azoknak adott a Franchise mód, beleszólhatunk jóformán minden apróságba, viszont aki könnyebben akar boldogulni, az előre kreál a Feature alatt egy álomgárdát, majd a Roostersben szépen beválogatja őket. A többi opció az említett gyakorlási lehetőségeken túl kvázi instant meccseket takar, és online megmérettetésre is van lehetőség. A másik legfontosabb szögből kémlelve a játékot, ha áttörően nem is, de egészséges mértékben csinosították a grafikát. A mozgások folyamatosabbak, nem annyira előre letárolt érzetet keltőek, a lelátók élettel telibbek, s ami talán a legfontosabb, gyengébb hardveren se kell lemondanunk az élvezhető látványról, igen szépen képes futni kisebb lángon is. A kommentátorok tisztességesen helytállnak, bár némi lelkesedés még rájuk fért volna, a zenéket sajátosnak mondanám, ha nem egyezik ízlésünkkel, bátran betuszkolhatunk saját kedvenceket a Music mappába.

Végezetül: a Madden már tavaly sok örvendetes újítást hozott, melyből idénre érzésem szerint inkább továbbcsiszolásra futotta. Ettől eltekintve az EA NFL szériája továbbra is nagyszerű, a futball rajongói keresve se találhatnak jobbat nála, így mind nekik, mind az érdeklődőknek erősen ajánlott vétel maradt.

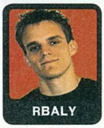
National Football League

A 19. század végén alakult ki a rögbiből. Egy 120 yard (110m) hosszú és 53 1/3 yard (49m) széles pályán zajlik a játék. A focihoz hasonlóan két 11 fős csapat mérkőzik egymással, de a játék sajátosságai miatt az edzői stábbal együtt mintegy 70 fő alkot egy teljes gárdát. A játékidő négy 15 perces negyedre van bontva, de a megannyi megállításnak köszönhetően (szabálytalanság, punt stb.) akár három órára is hízhat egy meccs. A pályán lévő két csapatból egyidejűleg az egyik mindig támadó, a másik mindig védekező pozícióban áll. Megszabott idők vannak egy támadás elindítására, s négy lehetőségből összesen legalább 10 yardot előre kell juttatnia a támadóknak a labdát, hogy újabb előrejutási lehetőséget kapjanak. Az amerikai futballban egy előrepasszolás megengedett, viszont a labda onnantól fogva nincs játékban, ha a labdavivő egy védő közbenjárása révén bármelyik testrészével megérinti a talajt (a talpát kivéve), azaz, ha önmaga hibájából esik el, akkor folytatható a támadás. A játékot természetesen itt is az a csapat nyeri, aki a rendelkezésre álló játékidő alatt a több pontot szerez.



PC GURU

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	



Az igazi amerikai foci, mely remekül képes megmutatni azt, miért ez a világ legnézettebb bajnoksága. A pokoli gépigényt megkövetelő játékok után ez, amellett, hogy élvezetes, az átlaggépeken is vidáman, élvezhető minőségben elfut.

RBALY

PRO:
- + szebb, jobb, több, mint tavaly
- + alacsony gépigény

KONTRA:
- - egy-két új opciót szívesen vettünk volna
- - hát még egy szabálykönyvet

8.8

ÖSSZEGZÉS: Tartalmilag továbbra is etalon, hozza az EA-tól megszokott színvonalat. Dicséretükre legyen mondva, újítás is van bőven az idei változatban.

GÉPIGÉNY: P1 GHz, 64 MB VRAM, 256 MB RAM, 2 GB HDD

PGO GYORSLINK: 709

MADDEN NFL 07	78%
NFL HEAD COACH	72%
NFL BLITZ	82%

Angolosan tálalva... írta · RBaly

RUGBY 08

fejlesztő > EA Canada kiadó > EA web > www.easports.co.uk

Az EA kanadai stúdiója az eltelt évek során megannyi nevet, szériát tett naggyá, avagy alkotott újakat. Nekik köszönhetjük többek között a Need For Speed széria első részét, majd az Underground 2 és Most Wanted folytatásokat, ők alkották meg az első 3D-s Fifát még '96-ban, illetve ugyanebben az esztendőben az NBA Live 06-ot. Emellett többnyire a sportnál maradva belekóstoltak a krikettbe, jéghokiba, baseballba, s jelen cikkünk tárgyát képező rögbibe is, melynek legújabb felvonását köszönthetjük most köreinkben.

Az EA ezen sportágat feldolgozó játéka szerényebb sikereket ért el a múltban, így tavaly nem jelent meg az aktualizált rész, ám az idei, az e sorok olvasásakor már zajló franciaországi világbajnokság idejére természetesen kijött a feldolgozás. Így a Rugby 08 legfőképpen erre, a húsz nemzetet felvonultató világkupára helyezi a hangsúlyt. A játékot, bár szintén tojás alakú labdával játszák, a Maddentől eltérő, pörgősebb játékmenettel áldotta meg a szabálykönyv. A bíró ritkábban fújja le a támadást, hiszen itt a talajra kerülvén továbbadható a labda, nagyszerű kirohanási lehetőségeket teremtve ezzel. Amerikai társától azonban nem csak ebben tér el a Rugby 08: egész más a tálalás, a menü puritánabb, a tartalom sekélyesebb, a játékmódok száma szerényebb, mint az NFL-ben tapasztaltak. Ettől persze maga a játékmenet nem lesz rosszabb, csak a jót megszokni, tudjátok...

A Rugby a közhiedelemmel ellentétben durvább, mint amerikai rokona. Zúzdában nincs hiány...

infobox
GURU designer a válogatottban

Igaz hogy már évekkel ezelőtt, de mint azt a kép is bizonyítja (igaz, meze tisztaságából ítélve itt csak csereként) Gaben a magyar rögbi válogatott tagja volt (felső sor balról a második). A szabályokkal kapcsolatos kérdesitekkel őt zaklassátok. Ha meritek... :)

MADDEN LIGHT

A kedvcsináló rövidfilm után egy zárolt főmenü fogadja az első fecskéket, egyedüli lehetőségünk a Play Now opció. Szerencsére ez csupán egy, a rákattintás után felkínált Tutorial miatt van, mely felkészíteni hivatott a műfajban járatlanokat. Az oktató részt követően természetesen mindenhova szabad bejárásunk van. A legtöbb szórakozást a World Cup végiglabdázása kínálja, ám számomra hasonlóan örvendetes opciónak találtatott a Challenge is. Itt a régi idők vb-inek eseményeit írhatjuk át, azaz megadott időre, egy aktuális állásnál átvéve az irányítást, rendszerint sokkalta keményebb ellenfél ellen kell csodát tennünk. Ezeken kívül szimpla bajnokságba ugorhatunk még be, több játékmód sajnos nincs. Emellett kreálhatunk még saját sportolót, alakíthatunk a csapatok összeállításain, és a lehetőségeink ezzel itt ki is fújtak, ha ezeken túlesünk, elmondhatjuk: felfedeztük a játék minden rétegét.

IRÁNY A DARÁLÓ

A pályán focimeccs jellegű játékmenetre kell számítani, oldalsó kamerával, kezdőrúgással, ami csak kellhet. Az új irányítási rendszernek köszönhetően könnyebben elboldogulhatunk vele, nem kell annyi parancsra odafigyelnünk akció közben, ellenben a temérdek játékos pozíció és szerepkör közül a legmegfelelőbbet kiválasztani nem kispálya feladat. Éppen emiatt hasonló hozzáállást követel, mint az NFL, azaz az igazi szépségét kitartó gyakorló/betanuló fázis után mutatja meg.

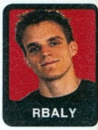
VÉGSŐ SÍPSZÓ

Két esztendő telt el az előző Rugby óta, ám az EA-nél mégsem gondolták úgy, hogy a grafikus motor cserére szorulna. Ez meg is látszik rajta, főleg a cég többi sportjátékához képest, ellenben az öreg motornak megvan az az erénye, hogy tökéletesítették, lassú gépen is simán elfut, s csúnyának sem lehetne mondani. A hangok és zenék korrektek, tartalmilag a lényeg is benne van, ha rögbi az életed egyik értelme, az EA-n már nem múlik semmi, a játék bárki számára elérhető.

PC GURU

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Egy újabb, hazánkban kevésbé népszerű sportág adaptációja az iskolakezdésre. Igaz, a tartalom nem ér fel a Maddenével, de tojás alakú labdafétisben létezőknek az európai vállfaját is javasolt kipróbálni. S mielőtt valaki keverné, nem ez lett az amerikai futballból, hanem fordítva!



RBALY

PCG GYORSLINK: 896

7.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1 GHz
Memória: 256 MB RAM
Szabad hely: 2 GB
Windows 2000/XP
Videó: 64MB VRAM

képes sport

Neked áll a zászló!

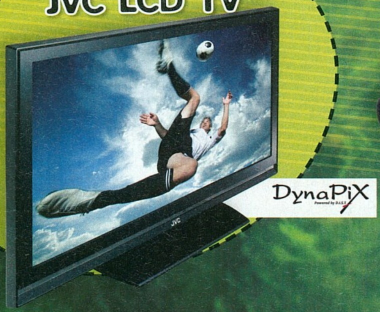
Játék a Képes Sportban!

Hangolj velünk a foci EB-re!

NYEREMÉNYEK

- LCD Tv, ha fotelből néznéd a meccseket,
- Kamera, ha élőben drukkolnál, és minden pillanat számít,
- Mp3 lejátszó, ha a foci mellett zenét is hallgatnál.

Ø 106 cm JVC LCD TV



JVC merevlemezes kamera

JVC MP3 lejátszó

alneo

EURO2008 Austria-Switzerland

JVC The Perfect Experience

www.kepessport.hu

Keresd játékunkat szerdánként a Képes Sportban!

A magyarok már a spájzban vannak

Az előző számban négy honosított játékról is megmondtuk a tutit, és talán sokakban felmerült a kérdés, hogyan is készül, mekkora munka egy számítógépes játék magyar változatának elkészítése. Szó szót követett, némi levelezés és telefonálás után már ott is ültem Tóth Tibor lokalizációs managerrel a CD Projekt hazai főhadiszállása mögött megbúvó focipálya gyepén.

PC Guru: Van valami szándékosság abban, hogy egy honosítással foglalkozó cég irodája a Filmlaborral van egy telken?

Fotók: Gózon Eszter (Csiga)

Tibor és Miguel beszélgetéséből kiderül, hogyan is zajlik hazánkban egy-egy játék honosítása.

Tibor: Nem, ez puszta véletlen. A lengyel anyacégnek vannak elképzelései arról, hogyan is kell kinéznie, milyen környezetben kell elhelyezkednie a cég bázisának, és ők több helyszín közül ezt választották.

PC Guru: Mesélj egy kicsit arról, hogy pontosan mi is a munkád.
Tibor: A CD Projekt Magyarország lokalizációs managere vagyok, ami röviden annyit jelent, hogy nálunk megjelenő játékok honosítását én vezénylem le, az in-game tartalomtól kezdve a doboz és a kézikönyv szövegéig, megjelenéséig minden hozzám tartozik. Tulajdonképpen a marketing az egyetlen, ami nem az én dolgom.

PC Guru: Mekkora feladat ez?
Tibor: Eddig a pillanatig öt játékunk jelent meg, amit elég szűk határidőkre kellett elkészítenünk. Emellett folyamatban van harmincöt-negyven alkotás, ebből harminc meg is jelenik szeptember és november között, és persze jönnek az új címek folyamatosan, amik ugyan csak január után jelennek meg, de már most el kell kezdenünk dolgozni velük. Szeretnénk minél szélesebb körben kiválasztott játékokat megjeleníteni.

PC Guru: Egy átlagos mennyiségű szöveggel bíró játék honosítása hány emberes munka?

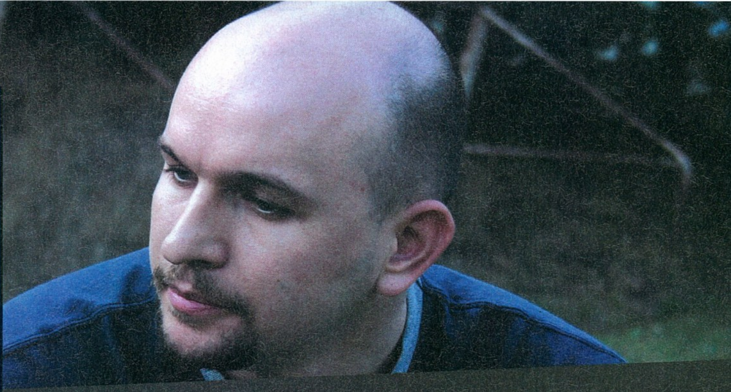
Tibor: Egyrészt ugye vagyok én, mint projekt manager, aztán a szövegmérettől függően kettő-hat fordító. Az ő munkájukat játékonként egy-egy korrektor ellenőrzi, így ők nagyon jól ismerik a szövegeket. A tesztelők számát egyrészt az anyag nagysága, illetve a történet bonyolultsága határozza meg – egy több befejezési lehetőséget is felvonultató RPG-hez akár hat tesztelő is kellhet.

PC Guru: Az angolul már piacon lévő játékokra mi a jellemző, mikori megjelenésűek?
Tibor: A kifejezetten gyerekeknek szóló játékokat leszámítva 2006-nál régebbi anyagokkal nem dolgozunk. Mikor hozzánk kerülnek egy kiadó játékainak jogai, akkor az új játékokon kívül a régebbi sikeres címek közül is válogathatunk. Ezek közül van néhány olyan, hogy bár mi szeretnénk belőle magyar kiadást, egyszerűen a technikai feltételek nem adottak ehhez, például ha megszűnik a fejlesztői gárda, akkor a kiadó csak ritkán képes támogatást nyújtani a fordításhoz. De van olyan is, hogy a legjobb szándék ellenére is falba ütközünk, például az olyan helyzetekben, amikor a játék az egyes küldetések értékelését egy szó-adatbázisból állítja össze, vagyis a szöveg közel sem fix. Ez angolul működhet, de a magyar nyelv szavait nem dobálhatod egymás mögé abban bízva, hogy majd valami értelmeset kapsz, hiszen ragozni kell, a névelők... Aztán van, hogy üzletileg egyszerűen nem éri meg egy idősebb, egy-kétezer forintért árazott játék ezer-ezerötszáz oldalnyi szövegébe hatalmas munkát belefektetni.

PC Guru: Az eddigi eredmények mit mutatnak, jó üzlet a honosítás?
Tibor: Még nagyon korai erről beszélni, de a lengyel példát alapul véve – ahol az anyacég már nyolc-tíz éve működik – igenis érdemes megjelenni a piacon. Természetesen igényes kiadású, jó árú játékokról beszélek.

PC Guru: Hogyan fogadta a közönség a céget?
Tibor: Általában véve elég jó a fogadtatásunk. Nagy az igény a minőségi PC-s játékok iránt, és a régióban – lengyel és cseh piac – a honosítás több éve sikeres vállalkozás. Széles körből halljuk azt, hogy szívesen veszik, hogy olyan stílusú játékot is kihozunk magyarul, ami eddig nem volt jellemző. Persze van egy réteg, akik mondjuk a filmeket is csak eredeti nyelven nézik, nos, ők elég gyakran kongatják a vészharangot.

PC Guru: Mennyivel a megjelenés előtt készültök el a honosítással?
Tibor: Az olyan megjelenéseknél, ahol az eredeti változattal egy időben jelenik meg a magyar is, sokszor már hónapokkal azelőtt munkához látha-



Magyarítás

Természetesen a magyarítások nem jelentenek újdonságot, a kiadók évek óta próbálkoznak ezzel: ki igényesebb, ki igénytelenebb formában. Volt már Tropico Ganxsta Zolival, volt Heroes 4 embertelen mennyiségű szöveggel, volt Imperium Galactica Barátok Köztöt alulmúlóan tehetségtelen színészekkel. Következzen a mi három eddigi kedvencünk, különösebb sorrend nélkül…

Fifa 07

Az EA ezzel a játékkal indította be magyarítás háborúját, és ezt bizony nagyon jól tette! A Faragó-Hajdú B. páros kiélte magát, poénkodtak, egymásnak is beszólogattak, így a lehető legjobb szinkron jött létre, amit sportjáték valaha is hallott – és nem csak nálunk volt ez az álláspont: úgy tudjuk az EA teljes egésze így vélekedett a mi verziónkról.

HP és a Főnix Rendje

Az EA elég durva világrekordot állított fel: 28 nyelven kapott helyi szinkront az új Harry Potter, ráadásul mindenütt a film aktuális hangjainak segítségével. Ugyan a srácok stílusa – legalábbis a magyaroké – lehetne kicsit tüzesebb, de így is hihetetlen érzés azokat hallani, akikre a moziban is figyelünk!

Viva Pinata

Ugyan egyelőre csak X360-ra jelent meg ez a kis kertépítős-lénynevelgetős játék, nemsokára mi is találkozhatunk vele. Igaz, az még nem tisztázott, hogy ebben is szerepelni fog-e a szinkron, de sajnálnánk ha nem így lenne: az ugyanis pompás lett. Mintha egy rajzfilmben lennénk; nem csak a látványt tekintve, de a hangokat is. A tanácsadó tündérszerű lény, a bölcs kertész vagy a kissé túlbuzgó boltos is pompás, illő hangokat kapott, és a fordítás is jól sikerült.

tunk, hogy a játék a boltokba kerülne. Ez nehéz, mert nem próbálhatjuk ki, milyen is a hangulat, milyen maga a játék – egyszerűen azért, mert még nincs kész. Az, hogy mikorra kell végeznünk, nem rajtunk múlik, a kiadó mondja meg a dátumot, és mi igyekszünk azt tartani. Persze van olyan is, mikor tudunk egy dátumot, ami aztán csúszik – ez általában nekünk sem könnyebbség, mert bár időnk nekünk is több lesz, általában kapunk egy nagy adag új feladatot, szöveget.

PC Guru: Előfordult, hogy a szigorú határidő gondot okozott?

Tibor: Igen, a Jade Empire ilyen eset volt… Az első öt játékot nagyon gyorsan kellett elkészítenünk, és a gárda nagy része nem volt eléggé tapasztalt a szoros tempó tartásához, így minden igyekezetünk ellenére becsúsztak hibák, amiket egyszerűen nem volt már időnk kijavítani. Talán sokan nem hiszik, de egy játékból nem is olyan egyszerű használható változatot szerezni, mert például van úgy, hogy a külföldi kiadónak kiküldött nyelvi fájlok felkerülnek egy szerverre, ami beledolgozza azokat a játékba, és így a végén kapunk egy működő programot – de előfordulhat az is, hogy az a gép átmenetileg vagy végleg felmondja a szolgálatot. Mivel a kiadás időpontját megváltoztatni nem tudtuk, ezért úgy döntöttünk, hogy minél előbb igyekszünk kiadni egy javítást, a jövőben pedig jóval keményebb teszteknek és korrektúrának vetjük alá az elkészült szöveget.

Színvonalas honosított játékokra igény van, régiekre, újakra egyaránt.

PC Guru: Konkurencia-e nektek az amatőr játékfordítók hazai közössége?

Tibor: Egyáltalán nem, sőt kifejezetten jóban vagyunk a hobbifordítói szcénával. Sokan dolgoznak is nekünk, illetve arra is volt már példa, hogy elkezdtek egy címet, amit mi is szerettünk volna, és egyszerűen „nekünk" fejezték be. Nem titok az sem, hogy mi is könnyebben találunk így megfelelő fordítót, hiszen például egy gördeszkás játékot jó, ha valaki olyan fordít, aki tud gördeszkázni.

PC Guru: Milyen fordítókkal dolgozol szívesen?

Tibor: A helyzet az, hogy a jó angol nyelvtudáson túl sokat számít, hogy az illető „benne legyen a játékokban". Egy profi fordító, ha nem játszik, nem feltétlenül tudja hozni a kontextus nélküli párbeszédek hangulatát, márpedig egy több mint négyezer szövegfájllal rendelkező címnél ez még a legkisebb nehézség.

PC Guru: Mi a helyzet a szinkronnal? A Witcher listáján elég komoly neveket lehet találni.

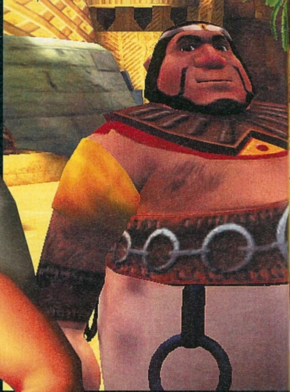
Tibor: Remek szerződésünk van egy jó szinkronstúdióval, az összes profi szinkronszínésszel kapcsolatban állunk rajtuk keresztül. Elég komoly munka megszólaltatni a karaktereket: az egész azzal kezdődik, hogy a szinkronrendező hangminták és karakterleírások alapján nagyjából kiválaszt öttíz – fontosabb szerepeknél tizenöt-húsz – lehetséges hangot, amiből aztán a fejlesztő stúdió kiválasztja a nekik megfelelőt. Annak ellenére, hogy a hazai szinkronszínészeknek többnyire új ez a feladat, hiszen nem a megszokott módon megy a munka – nem látnak, nem hallanak semmit –, profi módon állnak hozzá a dologhoz, és nagyon ritkán kell csak megismételni a felvételeket azért, mert mondjuk elhibázzák a hangsúlyt.

PC Guru: Veszik annyira komolyan a játékszinkront, mint mondjuk egy filmet?

Tibor: Természetesen. Nekik ez is ugyanúgy munka, mint bármi más, elsőre ugyan izgulnak, hogy hogyan is megy ez, de aztán két perc múlva már pörög is minden magától.

Coming soon

Természetesen utánaérdeklődtünk, hogy milyen játékokat várhatunk a közeljövőben magyar lokalicázióval kiegészítve. A lista impozáns, érkezik az Overlord, a SWAT4 Gold, a F.E.A.R. Gold verziója és a hozzá tartozó expanzió, lesz magyarosított Hospital Tycoon és Timeshift is. Nem feledkezhetünk meg a World in Conflict-ról sem, arról nem is beszélve, hogy – ahogy azt már korábban megírtuk – teljes magyar szinkronnal érkezik a Witcher és a Colin McRae Dirt is.



Stílusos Nílusos... írta · Kredenc

ANKH: Heart of Osiris

No. 2 PC GURU

fejlesztő > Deck 13 kiadó > Xider Games web > www.ankh-game.com

A német srácok tíz éves múltra tekintenek vissza; a kezdetekben Artex Software néven hegesztettek (ez a címke jelenleg is fut, a budget kategóriát jelöli, olyan művekkel, mint a Ski Resort Tycoon vagy a Carnival Cruise Lines Tycoon). A Deck 13 2001-ben alakult meg, első címük a Stealth Combat taktikai akciójáték volt, ám az igazi sikert az Ankh hozta meg számukra. Jelenleg a Jack Keane kalandon és a Seven Symbols akció/kalandon dolgoznak.

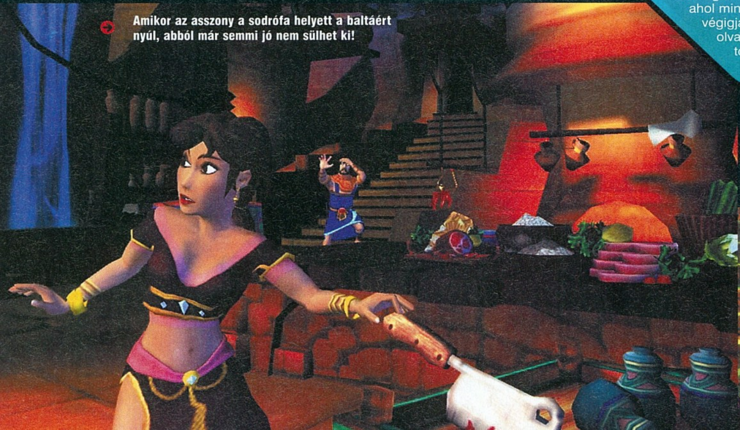
Az első kalandjátékok, melyekhez szerencsém volt, még szövegesek voltak („belépsz egy terembe, északra és délre ajtó"; angol tudásom megalapozói...), aztán jött a csodálatos éra, többek között a Sierra és a LucasArts felejthetetlen címeivel, majd a hanyatlás, és mostanában ismét, nagy örömömre, a fellendülés. Sorban születnek a kalandjátékok, melyek ráadásul megtalálták helyüket a plusz dimenzióban is, s ami külön kiemelendő: sokukat kezdő csapat dobja össze, és ezek egy része komoly meglepetést okozva válik szívünknek kedvessé. Ez utóbbi kategóriába tartozik a Runaway, a tavalyi Tunguska és Scratches, no és jelen cikkünk alanyának első felvonása, az Ankh.

Programunk Ó-Egyiptomban játszódik, főhőse egy fiatal srác, Assil, a fáraó főépítészének fia, aki ellopja atyjától az egyik piramis kulcsát, felébreszt egy múmiát, aki halálos átkot szór rá, viszont véletlenül átadja neki az ankhot, egy különleges erejű amulettet. Az átkot csak a fáraó és „cimborája", Ozirisz képes levenni, így aztán Assil elindul élete legfontosabb kalandjára, miközben egy Thara nevű lánnyal is összejön. Mindezt fontos tudni, ugyanis a HoO e sztori közvetlen folytatása. Az asszonyjelölt lelépett, mivel megtalálta a fáraó lányának szerelmes levelét hősünknél, „Ozzy" viszont, akit alaposan megszívattunk az előző etapban, bosszút esküszik, és ellopatja az amulettet. Ám ahhoz, hogy átvegye az uralmat az élők fölött, még valami kell: a szíve, melyet Széth kitépett testéből, és azóta őrzi. Tökéletes alap egy fordulatos kalandjátékhoz...

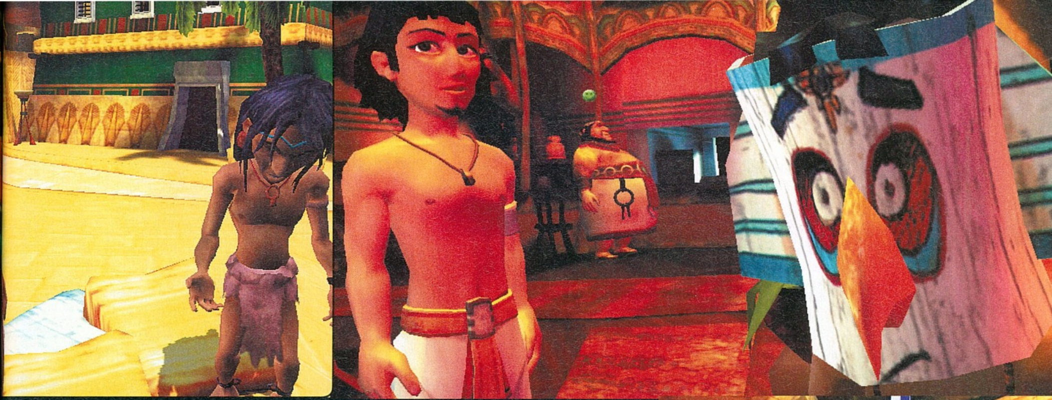
VÉGIGJÁTSZÁS

Ha valamiért mégis elakadnánk a játék során, netalántán még az elsővel sem végeztünk volna, akkor érdemes ellátogatni a PGO-ra, ahol mindkét rész végigjátszása olvasható.

Nos, aki végigjátszotta az előző címet, nem is fog csalódni. Megmaradt az elképesztő humor, mely



Amikor az asszony a sodrófa helyett a baltáért nyúl, abból már semmi jó nem sülhet ki!



“Expanziónak indult, folytatás lett belőle. De így is megállja a helyét.”

bevallottan a LucasArts klasszikus címeire hajaz, úgy a Monkey Island magasságában, ráadásul a készítők remekül csapták le a folytatás adta magas labdákat, amelyeket persze az előd ismerői fognak igazán élvezni – no és persze a játék nyelvének tudói. Aki nem érti a szövegeket, annak marad a „próba szerencse” metódus, azaz a cuccok begyűjtése, majd ezek egymással és az adott terep „interaktív” tárgyaival való kombinálása. Hozzáteszem: – és sajnos ez az egyik negatívuma a játéknak – van pár olyan fejtörő, amikor még a legrutinosabb, a nyelvet értő kalandor is ehhez folyamodik, lévén az adott rébusz meglehetősen logikátlan (kalandműfaj-buktató, #1). A feladványok amúgy az elődhöz hasonlóan interakcióra és dialógusra épülnek; az első ugyebár a már említett tárgygyűjtés, kombinálás, használat, a második egy karakterrel való beszélgetés, a párbeszéd megfelelő elemének kiválasztása, melynek hatására továbblendül a sztori. Mechanikus puzzlék nincsenek, így lehet próbálkozni a cuccal, nem olyan veszélyes a nehézségi szintje.

NOSZTALGIA

A német srácok meglepő módon az ősidőkre oly jellemző mechanikus védelmet használták játékukhoz. A sztori elején ugyanis ki kell kevernünk egy koktélt: az árus véletlenszerűen kirak elénk két összetevőt, egy színes poharat és az ital nevét, nekünk pedig meg kell mondani, melyik elemből hány cl kell a finomságba. Ehhez a játék dobozában találunk egy kör alakú szerkezetet, két tárcsával: a külsőn az 1., a belsőn a 2. alkotórész neve, ezeket kell a korong belsejében lévő névhez/pohárhoz állítani, ekkor leolvashatjuk a helyes választ. Nos, régen, amikor még a fekete-fehér fénymásolók is ritkaságnak számítottak, ez jól is működött, ma azonban, az internet korában épp annyit ér, mint az elterjedt elektronikus defenzívák: percek alatt meg lehet találni a világhálón a koktéltárcsa digitalizált verzióit... Ám mókának, a múlt előtti tisztelgésnek zseniális!

A játék viszonylag kis területen játszódik, nagyjából az előd helyszínein; a városban csak pár új terület van (temető, bár, a palota egyes részei), ám ezúttal például nem kell csónakázni, a sivatagban mászkálni (bár van egy nagyon rövid „homokos” szakasz). Ezzel együtt az első rész, és vele a műfaj másik „hibája” (de nevezzük inkább velejárójának) még mindig él: a rengeteg ide-oda mászkálás. Ezen annyit segítettek a fejlesztők, hogy a rohanás (dupla klikk mozgáskor) gyorsabb, mint korábban. És maradjunk még itt, a kalandjátékoknál be-becsúszó másik problémánál: a pixelvadászra is rá vagyunk kényszerülve néha, azaz olykor bizony a kurzorral végig kell fésülni a képernyőt, hogy megtaláld a felvehető tárgyat.

A fejlesztők a licencelt OGRE 3D motorra írtak egy keretrendszert, melynek neve (nem röhög!) PINA (Portable Interface for n Adventures), ennek továbbfejlesztett verziójára, a PINA2-re épül a játék. A látvány remek, rajzfilmszerű, egyáltalán nem zavaró a 3D, kitűnő munka, bár hozzáteszem, valahogy a friss karaktermodellek (mint az apósjelölt és az edző), picit elnagyoltabbak az elődben is szereplőknél. És még valami: maga a motor is optimalizált, az Ankh a maximális árnyékok és a teljes képernyős effektek engedélyezésével siralmasan szaggatott nálam, ez a rész viszont mindent bekapcsolva is remekül fut. A zene és a jól eltalált szinkronhangok is hasonlóan dicsérhetőek, egyedül az első részben látott, felejthetetlen nyitó táncjelenetet, és a záró stáblista hasonló mókáját hiányoltam.

Összegezve az Ankh: Heart of Osiris egy remek kalandjáték, ugyan éreztem benne „rókabőr-szagot” (kevés új helyszín, kevésbé kidolgozott új karakterek, rövid játékidő; jelzem, a cím expanziónak készült, csak később döntött úgy a kiadó, hogy önállóan jelenteti meg), de a humor (a kissé blaszfémiás bibliai szál a csipkebokorral zseniális!), a kivitelezés mindenképp ajánlható vételé teszi a műfaj szerelmesei számára.

Minden kalandba kell egy csini barna/fekete/szőke/vörös akiért érdemes küzdeni.

PC GURU

GRAFIKA	07	
ZENE	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Olyan, mint az első rész, ám ez egyben hibája is: jobb lett volna kiegészítőként kiadni, mert emiatt kénytelen voltam szigorúbban megítélni. Ezzel együtt kalandjátékosoknak kötelező, mert szerethető, kellemes, és – néha abszurd módon – humoros.

KREDENC

PRO:
- + Remek humor
- + Kellemes tálalás
- + Kódtárcsa, mint ötlet

KONTRA:
- Ez inkább expanzió
- Az előd hibái (!)
- Kisebbet üt, mint elődje

7.5

ÖSSZEGZÉS: Remek, könnyed, humoros kalandjáték, ám elsősorban az alapjáték kiegészítőjeként, s nem önálló termékként.

GÉPIGÉNY: 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VRAM (GeForce 3), 900 MB HDD

PGO GYORSLINK: 629

ANKH	90%
THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND	91%
SAM & MAX: SEASON ONE	90%

Szerencsétlen nap virrad... írta · Miguel

EVIL DAYS OF Luckless John

fejlesztő > Centauri kiadó > Cenega web > www.evildaysofлucklessjohn.com

Itt és most szeretném felhívni a tisztelt publikum figyelmét, hogy a következő két oldalon olvasható teszt és annak értékelése a kalandjátékok viszonylatában készült, így más jellegű alkotásokkal való párhuzamba állítása veszélyes, az ilyen jellegű próbálkozásokból származó veszteségért a cikkíró felelősséget nem vállal (ellenben bárki kérdezheti orvosát, gyógyszerészét...).

Akinek általában egy autóroncsról nem az jut eszébe, hogy a hűtőfolyadékot köpőcsészébe töltse, annak nem „szerencsétlen" Johnny kalandja a megoldás egy unalmas szombat délutánra, ellenben azon tömegek, akiknek a fent említett műveletsor alapján rögtön az ugrik be, hogy a bilit tűz fölé lógatva felforralhatjuk a vizet, hogy így fertőtlenítsük az imént talált borotvát, azoknak van egy remek hírem: ez a cucc csak grafikailag nevetséges, minden más tekintetben vicces, ne lepődjünk meg, ha a velünk egy légtérben élők néhány óra után ránk zárják az ajtót, főleg, ha gurgulázó kacajunk az átlagnál elviselhetetlenebb.

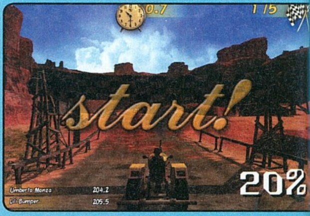
EGY NEHÉZ NAP KÁLVÁRIÁJA

Az alapfelállás: Johnny Majernek rossz napja van, a maffia ráteszi a kezét az apjától örökölt kaszinóra, ráadásul a korrupt seriff közreműködésével még gyilkossági kísérlettel is megvádolják. Itt lépünk be mi a történetbe, hogy a langaléta hőst megszemélyesítve összehozzuk a nagy tervet: nő, pénz, csillogás, vagyis, esetünkben Helen, kaszinó, aranybánya.

A cseh fejlesztőcsapat alkotására a „vegyes felvágott" lenne a legtalálóbb jelző, mert van itt minden a játékgyártás boszorkánykonyháinak alapanyagaiból, és néha a Centauri csapata nem átallott előkotorni az edény aljába ragadt maradékot sem. Alapjaiban kalandjáték, tipikus „szedj fel mindent, ami mozdítható, ki tudja, mikor lesz belőle lángszóró"; de van platform, logikai feladvány, némi belsőnézetes lövöldözés, autó- illetve traktorverseny, sőt: az sem baj, ha a játékos Mortal Kombatban is jeleskedik. Természetesen nem kell arra számítani, hogy az egyes típusokban külön-külön is világbajnok megvalósítás vár minket, mert nehéz nem pejoratív értelemben ilyesmit mondani, de a fejlesztők a mennyiségre mentek, az egyedüli minőséget a beteg humor jelenti a játékban. Remek beszólások, szóviccek várják a játékosokat, akikkel szemben nem csak az alapszintű angol nyelvismeret, de a fekete humorra való fogékonyság is követelmény, mert ha valaki nem hajlandó a múzeumot védő botos, öreg néniket Neo módjára laposra verni, az inkább bele se kezdjen Szerencsétlen Johnny mulatságos kalandjaiba.

Összetevők

VERSENY: Johnny igen tehetséges sofőr, rendszeres résztvevője a helyi traktorfutamnak. Bár a mezőgazdasági járművel folytatott versengés fontos szerepet kap a történetben, hősünknek alkalma nyílik hétköznapi autókkal is versenyezni.

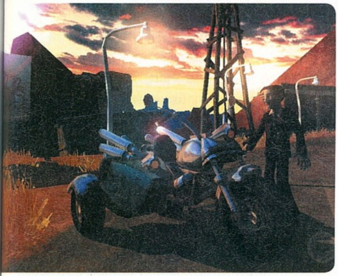


Lássuk milyen összetevőkből és milyen arányban épül fel az Evil Days of Luckless John.

Luckless John számos szimpatikus barátra tesz szert a játék folyamán...

A mentési rendszer furcsa, de megszokható. A történet fejezetekre bomlik, minden egyes fejezet elején a játék ment egyet automatikusan, ezt a főmenüből később bármikor betölthetjük. Ezen túl vannak még stratégiailag jól szétszórt mentési pontok, ahol hősünk az események szerencsétlen alakulása esetén feltámad, azonban ebből csak az utolsó párat tartja meg a gép. Véleményem szerint ez felesleges bonyolítás, a játék ettől nem lesz nehezebb, csak idegesítőbb – bármennyire is élvezetesek a feladványok, azért van pár, amit az ember ha egyszer teljesít, szíves örömest kitörölne az emlékezetéből.

Végeredményben túlzás nélkül állíthatjuk: jó kis móka ez, főleg a nagy nyári uborkaszüret közepette, és bár tényleg nem valami grafikai csoda, sőt, a hangok is inkább a múltat idézik, azért akinek szíve csücske a gyűjtögetős-farigcsálós kalandozás, az nyugodtan tegyen vele egy próbát.



ÉSSZEL ELŐRE

A logikai feladványok nem feltétlenül nehezek, legtöbbször pár próbálkozásból megoldhatóak. Ha nagyon nem megy valamelyik akadály, ott a „könnyebb logikai feladványok" opció a beállításoknál. A végletekig leegyszerűsített irányításnak köszönhetően sokszor az is elég, ha az aktuális helyszín minden egyes interaktív pályaelemét a zsebünkben található összes kisebb-nagyobb fityfenével megbizgeráljuk, és ha sikerül „megtalálni" a helyes kombinációt, Johnny koma vagy elkezdi használni az eredményt, vagy további ötletekkel instruál minket. Használható tereptárgyak lehetnek különböző szerszámok, gépek, ide-oda ráncigálható dobozok, autók, és persze emberek is, az adott képernyőn található összes macerálható objektum kilistázható – a tabulátor megnyomásakor kis fogaskerekek jelzik, hol érdemes matatni.

„MENTHETETLEN?"

A történet teljesen lineáris ugyan, de ettől függetlenül igen szórakoztató, továbbá érdekes helyszíneket tartogat: járunk majd börtönben, csatornarendszerben, ellátogatunk a halál hivatalába, futunk egy kört a virtuális valóságban, és kapunk lelki útravalót a város széli templomban is.

“A JÁTÉK legalább annyira vicces lett, mint amennyire csúnya...”

LÖVÖLDÖZÉS: Ha nincs más lehetőség, a főszereplő fegyvert ránt, és akkor jaj annak, aki a puska rossz végén áll! A finoman szólva gyengén kidolgozott piff-puff részek időnként megismétlődnek, igazán nehézséget nem okoz egyikük sem.

FEJTÖRŐK: A játék legnagyobb részét a különböző fejtörők teszik ki, melyek – egy kisebb hányadnyi logikai mini-feladványt leszámítva – többségében a point-and-click kalandjátékok mintájára igyekeznek borsot törni a játékos orra alá.

VEZETÉS: Megesik, hogy a történet továbbviteléhez hősünknek járgányba kell pattannia. Autó, teherautó vagy tuba-hajtású lapátkerekes „hajó" – neki mindegy. Óvatosan, mert ütközésnél vagy a szállítmány sérül, vagy az autó.

10%

PC GURU

GRAFIKA	06	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

MIGUEL

Olyan ez a játék, mint a lassan feledésbe merülő Chocito: ronda, de finom - a fekete humor és az ötletes történet feledteti a félprofi megvalósítást. Aki csak egy kicsit is vonzódik a kalandjátékokhoz, az egész biztosan nem fog csalódni.

PRO:
- + vicces
- + változatos mini-játékok
- + ötletes fejtörők

KONTRA:
- - grafika és hang éppen csak a léc felett
- - a mentések elbonyolítása

7.0

ÖSSZEGZÉS: Kalandorok számára kihagyhatatlan, a többiek csak óvatosan.

GÉPIGÉNY: P3 1,8 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

PGO GYORSLINK: 895

THE CURSE OF MONKEY ISL...	91%
GRIM FANDANGO	92%
SAM & MAX: EPISODE 6	90%

Játék mentőöu

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

VAMPIRE: BLOODLINE

Szia!

Kis problémám lenne a Vampire Bloodlines-szal, mégpedig hogy a „Model citizen" küldetés vége után ad nekem egy másikat, amelyben egy magazint kell felkutatni a csajnak. Ez a magazin merre található (végignéztem már egy csomó végigjátszást, de sehol sem említik)?

Légy szíves segíts, nagy szívességet tennél vele!

Hű előfizetőtök:

Lucifer

A tárgy neve Guy Magazine Spring Edition, és a Sin Binben tudod megvenni Flynntől, kemény 500 dollárért.

PAINKILLER

Kedves PC Guru!

Elakadtam a Painkillerben, a Catacombs pálya főellenségénél. Az a pálya, ahol ha belépünk, szemben van egy (nem is egy) sziklába faragott koponya, és előtte egy nagy égő verem, meg egy csomó földből/sziklából kiálló kéz. Ekkor előjön egy behemót szörny, amit akármivel lövök, dobok, vágok, nem hal meg. Megpróbáltam belelökni a verembe, de vagy engem dobott bele, vagy elrepített a bezárult ajtóhoz.

Kérlek, segítsetek, mert nagyon fontos lenne!

Előre is köszönöm! @'ß?Ł

A plafonon van egy csillag alakú rés, azt lődd szét, majd állj a verem fölé nyúló sziklapárkányra (így a fénybe tudod csalogatni a szörnyet), és mielőtt elkapna, ugorj le balra, a létra felé.

HARRY POTTER 5

Csá!

Lenne egy problémám! A HP5 játékban 47%-nál elakadtam, vagyis a második Lunás feladatnál, ahol be kell mocsarasítani az udvart. Nem tudom megcsinálni. Mit kell ott csinálni?

Üdv: mateszabi

Két padot egymásra téve felmászni a letört oszlopon, aztán a tornyot felrobbantani, és az ott talált gúla alakú csomagot (mobilmocsár) az udvar közepére, az „X"-szel jelölt helyre reptetni, és felgyújtani. Az Átváltozástan udvarán is találsz egy mobilmocsarat, fenn a fán, itt Ginny lesz a segítségedre. Az utolsót pedig a Kövezett udvaron keresd, ahol útban a vízköpő felé egy törött ereszcsövet megjavítva feljuthatsz a tetőre, és a gúla alakú csomagot lereptetve, ezt a helyszínt is elmocsarasíthatod...

Hello PC Guru!

A HP5-tel kapcsolatban lennének kérdéseim! Ott akadtam el, hogy Dumbledore Seregébe kell az embereket gyűjteni!

1. A Vízköpők hol vannak?
2. A fényképezőgépet hogy kell leszedni, vagy hogy kell felmenni a párkányra?

Hű olvasótok:

Viktor

1. Beszélő, vadkan formájú kőszobrokról van szó. Az elsőt ott találod Dean közelében az udvaron, a második a Viaduktnál (a bejárati udvar feletti erkélyen) lesz, a harmadik útban Umbridge-hez, a 3. emeleten, a lépcsőnél, középtájon van. A 4. emelet erkélyén is van egy, az utolsó pedig, a Kövezett udvaron, a lépcső megjavítása után érhető el.

2. Az épület sarkánál a mászásra alkalmas helyen két padot kell egymásra lebegtetni, és azokon felmászva, az ereszek és párkányok (néhol javítani is kell) szabta úton feljuthatsz a tetőre, majd ha elég közel értél a masinához, le tudod lebegtetni a fényképezőgépet Colinhoz.

Hello Guru!

A Harry Potter 5-ről kérdeznék. 83%-nál tartok, és nem tudok tovább haladni anélkül, hogy megcsinálnám Piton miniküldetését. Azt tudom, hogy a könyvtárba kell menni egy varázsitalos könyvért, de nem tudom, hogy a könyvtáron belül, hol lehet azt megszerezni!

Előre is kösz: LaCi

Könyvtár, zárolt részleg, balra, felső sarok...

Egy problémám lenne a Harry Potter és a Főnix Rendjében, szóval ott tartok, amikor meg kell találni a Luna Lovegoodnak a cuccait. Azokat meg is találtam, (mert írtátok az újságban, és ugye az én kérdésem volt). Ám most azon túl vagyok, de nem tudom mit kéne csinálni, nem jelez semmit a feladatokban, és Hermione meg a Ron sem mond semmit, ami hasznos...

Előre is kösz a választ:

Sebi

A játékot végigjátszottad, a főszál lezárult, itt már csak annyi lehetőség maradt, hogy a helyszínek 100%-os felfedezésével teljesebbé teheted az élményt. Megkeresheted a Roxfort szellemeit (4 van belőlük), vagy a megmaradt titkos átjárókat (12 festmény van összesen), láthatóvá teheted az iskola jelképeit az udvarokban, esetleg minijátékokban diadalmaskodva további pontokat nyerhetsz, vagy megjavíthatsz minden utadba eső törött tárgyat, és felfedezhetsz, minden elrejtett dolgot (függönyök mögött).

DRIVER PARALLEL LINES

Hello!

A Driver: Parallel Lines játékban a markmanship című feladatot nem értem, ott egy autó, és azt írja ki a gép: „nyomd meg a jobb egér gombot, hogy elővedd a fegyvert, és utána válts át szabad lövés módba". Ez sikerült, de utána, ha rálövök az autóra, az a baj, ha meg nem, akkor az.

Ahogy a feladat is írja, az első autónál nyomd meg a jobb egérgombot (Lock on mód), és szaladgálj körbe-körbe, miközben lősz. A második autónál nyomd meg a középső egérgombot (szabad célzás), és lődd ki az autó kerekeit...

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

A Tomb Raider: Aniversaryval van egy hatalmas gondom, nem tudom, melyik gombbal kell kilőni a kötelet.

Légyszi, segítsetek, szegény olvasótoknak.

Alapértelmezésben a Q gomb az.

CITY LIFE

Csá!

Újabban elkezdtem játszani a City Life-ot, és nagyon megtetszett. Az lenne a problémám,

hogy tele van angol szöveggel, és sok mindent nem értek. Nincs hozzá valamilyen magyarítás?
Üdv: matyi1

Tavaly készülgetett egy pakk, de úgy tűnik, hogy a fordítók teljesen leálltak a City Life-ról, és valószínűleg egy másik projectet választottak. Nem hiszem, hogy lesz hozzá valaha is...

DA VINCI KÓD

Hello!
A Da Vinci kód játékhoz szeretnék segítséget kérni. A harmadik pályán (normandiai kúria), ott akadtam el, ahol egy barlangban (a labirintus után kerültem ide), egy fáklyával a megfelelő lámpásokat kell meggyújtani, úgy, hogy a lángcsíkok egy pentagrammát alkossanak. Jó lenne, ha nem végigjátszást küldenétek, mert idáig mindent magamtól csináltam. Légyszi, segítsetek, minél hamarabb.
Köszi: coolatch

Ha belépsz a barlangba, a tőled legtávolabb eső (meggyújtandó) csúcs legyen egy képzeletbeli óralap 12-es pontja (tehát a felső), a többi csúcsot, pedig az óramutató járásának megfelelően képzeld el a 2, 5, 7, 10 órának megfelelő pontokon. A meggyújtás sorrendje: 12, 10, 5, 10, 2, 10, 7.

JADE EMPIRE

Kedves PC Guru Team!
A múltkoriban megvettem a Jade Empire nevezetű játékot, de már az elején nagyon elakadtam. Annál a résznél tartok, amikor Hajnalcsillag eltűnik, és nekem meg kell keresni. Amikor kimegyek az iskolából, és tovább megyek a kertjén keresztül, a városkapun nem enged átmenni. Már mindent megpróbáltam, mindenkivel beszéltem mindenről, de egyszerűen nem enged kimennem a városba. Nagyon örülnék a segítségeteknek, mert nem tudom, hogyan kell továbbmenni. De egy internetes címnek is örülnék, amin a végigjátszás található.
Előre is köszönöm: Dániel

Találsz magyar nyelvű végigjátszást a tinyurl.com/36scv6 oldalon, amely orvosolja a fenti problémát is. Figyelem, az említett oldalon regisztrálnod kell magad, mert csak úgy válik hozzáférhetővé a végigjátszás.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Hello Tika és az egész csapat!
A Splinter Cell Pandora Tomorrow-val kapcsolatban szeretnék feltenni egy kérdést. Van a vonatos küldetés, amikor beszélni kell a Soth nevű fickóval, s mint tudjuk falábú szegény. Eddig nincs is baj, végigmegyek a vonaton, megtalálom, de mikor beszélek vele, utána mission failed, és azt írja „Soth knew that you were there"...
Na itt mit tudok csinálni, hogy a küldi sikerüljön is? Üdv, Tom

Most Soth után kellene lopakodnod, és lehallgatni a beszélgetést, de gyanítom, ez nem lehetséges, mert korábban leütöttél, vagy lelőttél egy olyan rosszfiút, akinek a testét/hulláját nem megfelelően rejtetted el, és pont erre a szakaszra esik, hogy felfedezik ominózus tetemet. Szóval, próbáld újra a küldetést, és jobban rejtsd el a kiiktatott testeket.

RESIDENT EVIL 4

Szeva Guru team!
A neten találtam mouseaim módot, amitől állítólag működne az egeres célzás. Bemásoltam a könyvtárba a fájljait, a játékot elindítja, de mégsem működik az egeres célzás. A javítást leszedtem, de így sem működik a dolog, tudnátok segíteni?
Válaszotokat előre is köszönöm.
Donnie B.

A mouseaim (utólagos) tudomásom szerint az eredeti verzióval (kivétel a tajvani kiadás...) nem működik együtt a másolás-védelem miatt, úgyhogy mea culpa, mert a múltkor én is épp ezt ajánlottam az egyik olvasónak, de a FAQ-t anno nem néztem eléggé tüzesen végig...

SPELLFORCE

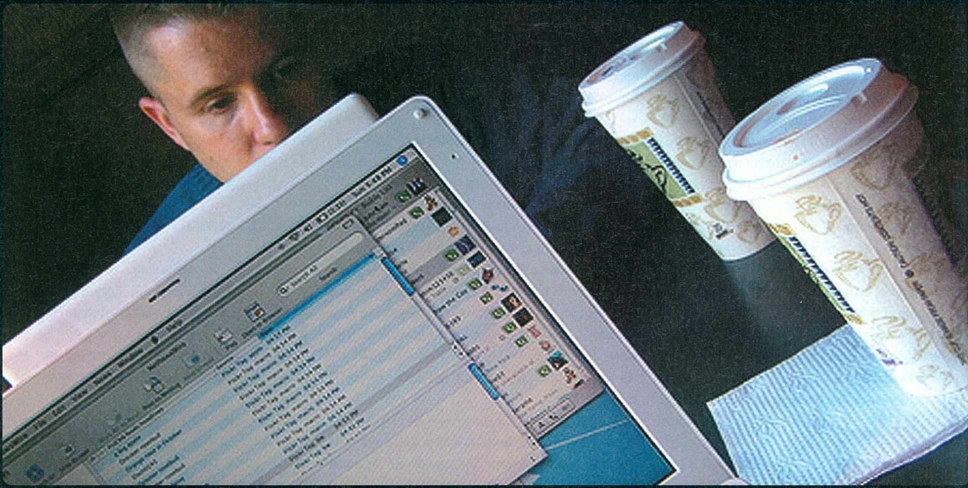
Csá Tika!
A Spellforce-ban elakadtam, és azt kérdezném tőled, hogyan juthatok el Farlon's Hopeba? Riftnél és Godswallnál összeszedtem azokat a shardokat, van egy portal Greyfallban, Farlon's Hope-ba, de az kamu, zárva, mit tegyek? Meg egy magyar nyelvű végigjátszást honnan szedhetek le?
Előre is kösz:
WrK

Mulandirben találsz portált Farlon's Hopehoz, a külföldi végigjátszások leginkább ezt említik, mármint, hogy innen célszerű arrafelé elkalandozni. A sf2.uw.hu oldalon található magyar nyelvű végigjátszás, noha nem teljes.

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

írta · Stöki

Az újság elejében olvasható egy okoskodás Sasától arról, hogy merre a tart a játékipar. Sokszor elővettük már a témát, de ahogy változik a piac mindig érdemes visszatérni rá, akárcsak a számunkra legfontosabb kapcsolódó kérdésre, a játéklapok jövőjére. A lentiekben erről olvashattok quo vadis, nyomtatott játéksajtó, avagy van-e élet a papíron túl?



A honi játékújságírás mindenekelőtt azzal a problémával küzd, hogy egyre nehezebb anyagot találnia, már ha a jelenlegi keretek között akar maradni. Itthon a konzolok nagyon sokáig nem hódítottak olyan mértékben, mint a számítógépek. C64 meg Amiga volt a menő tömegplatform, aztán a PC. Ez a helyzet a PS2 megjelenésével változott csak jelentősen, és azóta nagyjából be is értük a világ játékpiaci trendjeit: egyre kevesebb új PC-s játék fogy itthon, viszont egyre több konzolos, mint ahogy a konzoltulajdonosok száma is egyre nő (több százezres nagyságrendre kell gondolni). Ezeket a változásokat persze valamennyire követték a hazai játékmagazinok, de a zászlóshajók – köztük természetesen a PC Guru – fő profilja továbbra is a PC maradt. Azt azonban a vak is látja, hogy ha ez sokáig így marad, pár év múlva már csak MMORPG-kről, Battlefield-klónokról meg stratégiai játékokról írhatunk néhány hardcore gamernek.

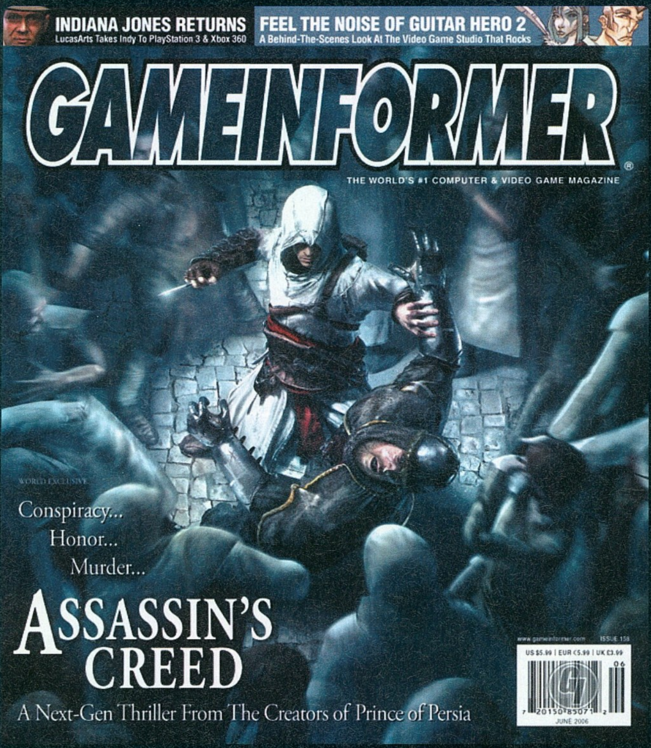
MUNKAMEGOSZTÁS...

Illetve, miért is választana bennünket egy hardcore gamer, amikor itt van neki széles e világháló, tele magyar nyelvű játékoldalakkal? Az utóbbi években még tartható állapot volt (és talán még ma is az), hogy kialakult egyfajta munkamegosztás az on- és offline játékmédia között. A napihíreknek egyre inkább az előbbi adott teret, mivel az online sajtó egyik legnagyobb fegyvere a frissesség, a gyorsaság. A hosszabb lélegzetvételű publikációknak, tanulmányoknak viszont az utóbbi, mivel a publicisztikai műfajok esetében nem olyan fontos a sebesség, viszont a gondos szerkesztés annál inkább. Ez jelentősen lelassította az online sajtónak azt a hatalomátvételét, amit a szakemberek már évek óta jósolgatnak. A médiumok könnyű és gyors lecserélődésének piaci akadályai is voltak, például az, hogy Magyarországon elég nehezen terjedt el a szélessávú internet, illetve hogy a netes oldalakkal szemben van némi befektetői óvatosság a dotkom-lufi óta.

...VAGY KONKURENCIAHARC?

Ezek az akadályok azonban lassacskán elmúltak. A netkapcsolatot ma már megabitekben mérjük, a netes hirdetés sem fehér holló, és a papíralapú média előnyeit a technika fejlődése egyre jobban szorongatja. Lassan felnő egy generáció, akinek már kevesebbet jelent majd a papír simítása, előbb-utóbb nagyobb súlya lesz az online írott szónak és megerősödik a netes játékújságírói bázis. Ezzel együtt nő az online olvasószám, megugrik a befektetési kedv, és így tovább. A médiaelemzők jövendöléseiben ilyenkor szokott az következni, hogy végül bekövetkezik a médiakonvergencia és összeolvad a két sajtóág, de ez egyelőre még a science fiction irodalmába utalható – ehhez ugyanis mindenekelőtt az olcsó és megbízható e-papírt kellene feltalálni. Hosszú távon bizonyosan számolni kell majd a formai forradalommal, az e-papírlapokkal, végső soron akár médiakonvergenciával is, de ez még egészen bizonyosan nem szerepel a játéklapki-

Bizony-bizony, el kell ismerni, hogy a képernyőt egyre többet nézzük az újságok rovására...



adók üzleti terveivel. Addig viszont az on- és offline sajtóorgánumok konkurenciát jelentenek egymásnak.

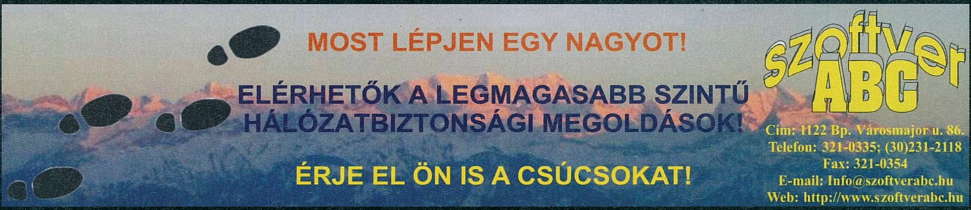
HALADNI KELL

A fenti problémákkal ha nehezen is, de meg lehet birkózni. A PC Guru például rendszeresen ír konzolokról is, tartalmában követi a játékpiac változásait és remek online felülete van, ahol egy ideje már önálló anyagok, többek között videók találhatók. Az olvasókat meg lehet tartani az on- és offline tartalom szorosabb összefonásával is, meg persze előfizetői akciókkal és egyéb trükkökkel. Pár éve, amikor a Game Informer megjelent, néhány hónap alatt másfélmillió előfizetőre tettek szert: nem rendelték meg ennyien a lapot, hanem az újság kapcsolatai révén leszervezett mindenféle akciókat, amelyek keretében egyes játékok vagy hardverek mellé a vásárlók kaptak egy ingyen Game Informer előfizetést. Bár az olvasók nem fizettek ezekért a lapszámokért, a példányszámot rövid idő alatt sikerült hatalmasra duzzasztani, a hirdetési felületeket pedig így olyan drágán meg lehetett számítani, hogy az bőven nyereségbe fordította a lapot. Valószínűleg a jövőben a hazai lappiacon is a túlélés egyik kulcsát jelentik majd a hasonló trükkök.

> „Vajon van a nyomtatott sajtónak jövője? S ha igen, vajon milyen?"

ALKALMIAK, AMATŐRÖK

Van azonban itt két olyan jelenség, amivel nem igazán foglalkoznak a játéklapok, pedig kellene. Az egyik az, hogy a játékipar egyre több figyelmet fordít az alkalmi játékosokra. Őket a nyomtatott játéksajtó nem igazán tekinti vásárlónak, mert egy szaklapot valóban jellemzően nem ők vesznek meg (még akkor sem, ha esetleg külön rovatot szentelnek nekik). A játéklapok online szemétdombján azonban meg lehetne szólítani őket is, kis flashjátékokkal és egyebekkel odaszoktatni őket, hiszen az alkalmi játékosok ugyanúgy emelik a látogatói statisztikát, mint a legfanatikusabb gamerek. Az alkalmi játékosok sokkal többen vannak, alkalmasint tehát jobban hozzájárulhatnának ahhoz, hogy emeljék az oldal látogatottságát és így a hirdetési tarifákat. A másik jelenség az utóbbi két évben divatossá vált webkettőnulla, meg a hozzá tartozó buzzwordök, amelyek egy része ugyan eléggé üres, de az egész webkettőhiszti alapvetését, a közösség bevonását nem lehet megúszni. Nem elég, hogy a nyomtatott lapoknak egyre jobban kell törődniük az online jelenlétükkel, az olvasóikkal is szorosabb viszonyra kell törekedniük. Saját játékblog lehetőségével, videómegosztóval és hasonló szolgáltatásokkal be kell őket vonniuk az alkotási folyamatba. Ritka kincsek kerülhetnek így elő, remek példa erre a rosszpcjatekok.blog.hu játékblog, ami jelenleg Magyarország egyik leglátogatottabb játékoldala. A gazdája csak pár hónapja indította, de máris több mint egymillió oldalletöltést produkált. Pedig az oldal nem egy nagy vaszisztdasz: néhány videó található rajta, amin emberünk viccesen osztja a leggagyibb PC-s játékokat. Még az ötlet sem eredeti, Angry Game Nerd néven ismert az angol elődi, YouTube-on rá lehet keresni. Mégis, az oldal működik, és jobban látogatják. Engedni kéne a hasonló lelkes kezdőket érvényesülni. A játékipar hajnalán, még a mamutkiadók megjelenése előtt már láthattuk, milyen nagy dolgokra képesek az amatőrök.



írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

Az új Medal of Honor-játék kapcsán természetesen a nagy elődről, a Medal of Honor: Allied Assaultról lesz szó a retrorovatban. Amikor megjelent a később csak „Moha" néven emlegetett játék, az FPS műfaján belül új trend kezdődött, az életszerű lövöldözős játékoké. Elő azokkal a berozsdásodott töltényekkel!

Az életszerűség mindenekelőtt filmszerűséget jelent, és ezt korábbi first person shooterek már feltalálták. A Quake II egyes pályái, az Unreal néhány scriptje, de mindenekelőtt a Half Life, úgy ahogy van, megmutatták, hogyan lehet cselekményt vinni ebbe a nem éppen a szofisztikált történetszövéséről híres műfajba. Az életszerűség másrészt korhű fegyvereken, korrekt sebződésmodellen érhető tetten, és a MoH:AA megjelenésekor már ezt is megkaptuk a Soldier of Fortune-sorozatban. A Medal of Honor tehát úgy teremtett műfaji etalont, hogy innen-onnan összelopkodta a sikeres ötleteket. Még a sztorit is nyúlta, nehéz volt nem felismerni a pályákon a Ryan közlegény megmentése című Spielberg-film helyszíneit.

LOPOTT KINCSEK

Néha azonban a jó lopással is játéktörténelmet lehet írni. A 2015, Inc. nevű, nem túl ismert fejlesztőcég ezt tette. Kevesen tudják, hogy a Medal of Honor-széria nem az Allied Assaulttal indult. Az első MoH-játék 1999-ben jött ki PlayStationre, egy évvel később pedig a folytatása is megjelent Underground alcímmel. Teljesen középszerű játék volt, a közönség pedig nem volt hozzászokva akkor még ahhoz, hogy konzolon játsszon egy FPS-sel, de azért elélldegélt a sorozat, mivel akkoriban a Ryan közlegénynek, az Elit alakulatnak és Stephen Ambrose könyveinek köszönhetően éppen szezonja volt a második világháborúnak. A MoH:AA tehát voltaképpen nem csinált mást, mint egy PC-s konverzióban gatyába rázta a szériát. De hogyan! A Ryan közlegény megmentése partraszállós jelenete szinte képkockáról képkockára helyet kapott a játékban, a játékos a normandiai partraszállás kellős közepén találta magát, és ha nem kúszott nagyon gyorsan fedezékbe, azonnal meghalt. Egészen szokatlan volt ez a műfajban: két pályát követően főhősünk egy brutális húsdarálóba került és szegényes felszerelésével nem volt sok esélye a túlélésre. Ezt a feszültséget a későbbi pályákon is sikerült fenntartani, a játékos tényleg úgy érezhette, hogy bármikor kaphat egy skulót. A korhű díszletek, járművek és fegyverek sokasága már csak hab volt a tortán.

HÁBORÚS HŐSÖK

A MoH:AA volt tehát a szállácsinálója a remek életszerű háborús FPS-eknek. Call of Duty, Brothers in Arms – sorra jöttek a jobbnál jobb klónok, bár némelyik már az idő szavára hallgatva a Battlefieldek felé kacsintgatott (ha már itt tartunk, a Battlefield-sorozat által megteremtett műfaj is voltaképpen ebből a klónáradatból nőtt ki). Az Allied Assault után különféle platformokon még vagy fél tucat Medal of Honor-játék jelent meg különböző fejlesztőktől (a legutóbbi, a Vanguard idén PS2-re és Wii-re), de csak a 2004-es Pacific Assault tudta megközelíteni a nagy előd színvonalát.

T · · Online · · ·
ULTIMATE
CYBER
ONLINE
GAMING
CAFE
60 PERC INGYEN JÁTÉK VAGY INTERNET
Magyarország legnagyobb internet-kávézójában és számítógépes játéktermében: a T-Online PG Cyber Caféban
Az utalvány 2007.08.30 -ig érvényes.
Megtalálsz minket a Mammut I. harmadik emeletén, a Palace Mammut mozi előterében!
80 számítógép, 10 MBit / sec Internet, több mint 80 játék, légkondicionált helyiség
Nyitva tartás: 09:30 - 22:00
www.PGCC.hu

MINDENKINEK VAN EGY HOBBIJA
telecom
DIGITÁLIS ÚTIKALAUZ
MELLÉKLET
LG Prada & HTC Touch
ÉRINTS MEG!
Itt a Luna!
Kisokos
Médiafon
Viva la musica!
MINDEN HÓNAP KÖZEPÉN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
www.telecommagazin.hu

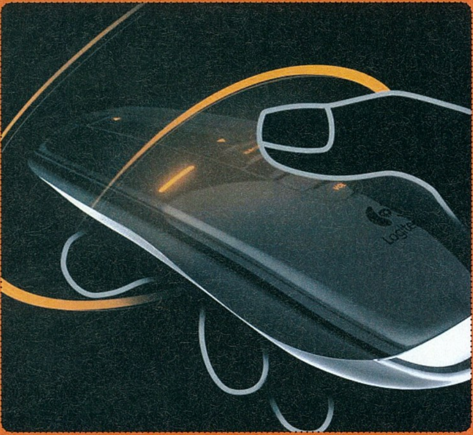
LOGITECH MX Air

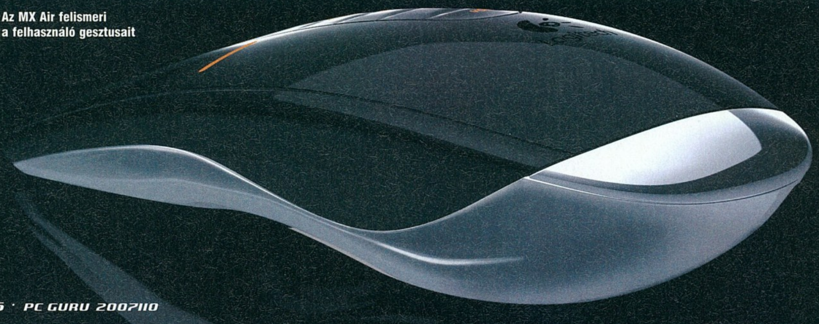
Légegér

A Logitech bemutatta az MX Air akkumulátoros, vezeték nélküli egeret, egy olyan új lézeres eszközt, mely az asztalon és a levegőben tartva is használható. A navigáció három fontos műszaki megoldás ötvözésével lehetséges: a Freespace mozgáskövetés, a gesztus-parancsok és a vezeték nélküli adatátvitel. Ezekkel együttesen elég egy csuklómozdulat, hogy multimédia fájlokat válasszunk ki és játsszunk le a számítógépen.

A Freespace mozgáskövető technológiát úgy fejlesztették ki, hogy pontos és gyors irányítást tegyen lehetővé. Ennek a szabadalmazott megoldásnak az alapjául MEMS (mikro-elektromechanikus) érzékelők, a digitális jelfeldolgozás és a vezeték nélküli rádiófrekvenciás adatátvitel szolgál. A három technológia ötvözése olyan egeret eredményezett, amelyet felhasználója bárhogyan foghat, és bármilyen irányba mutathat vele.
A gesztusok felismerése teszi az MX Air egeret igazán különlegessé. A hangerő beállításához például elég a hangerőszabályzó gombot nyomva tartanunk, és közben kezünkkel jobbra vagy balra inteni annak növeléséhez illetve csökkentéséhez.
A hagyományos görgetőkerék helyett az MX Air egéren egy nyomásérzékeny felület van. Ujjunkat az érintőlap felületén végighúzva görgethetjük dokumentumainkat, a görgetés sebessége pedig az ujjmozdulat sebességével arányosan változik. A levegőben tartott egéren a szokásos multimédia funkciókat (lejátszás, szünet, hangerő, némítás, léptetés) a hüvelykujjal elérhető nagy, narancssárgán megvilágított gombokkal aktiválhatjuk.

Az egér feltölthető akkumulátorokkal működik, az adatátvitelhez pedig a Logitech 2,4 GHz-es digitális vezeték nélkül technológiáját használja, mely 10 méteres hatótávolságot biztosít.



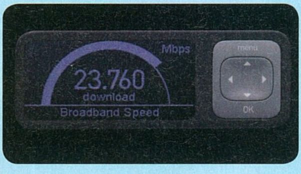


Az MX Air felismeri a felhasználó gesztusait

BELKIN N1 Vision

Ha routert veszünk otthonra, manapság a fő szempont, hogy milyen árban kapjuk meg. Van, aki odafigyel a technikai részletekre is, de aki a kinézetre is ügyel, már nagyon ritka.

A Belkin N1 Vision névre hallgató új vezeték-nélküli hálózati megosztója azonban azoknak készül, akik egy ilyen eszközt a szoba díszeként is szeretnék használni. Letisztult színvilágával és álló formátumával kellemes élményt nyújt a szemnek is, s emiatt már nem kell valami mögé vagy alá rejtenünk. Annál is inkább, mert előlapján találhatunk egy kijelzőt, ami eddig nem igazán volt jellemező az otthonra szánt routerek világában. A kijelzőn olyan alapinformációk láthatóak, mint az óra és a dátum. De emiatt kár lett volna LCD-t építeni a gépbe, így természetesen az aktuális fel és letöltési sebességtől kezdve a csatlakoztatott gépek adatain keresztül a gépenkénti statisztikákon át a hálózati titkosítással kapcsolatos információk is megtekinthetőek lesznek majd rajta.

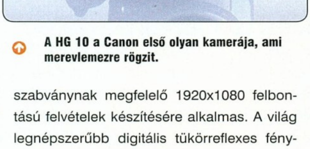


Az útvonalválasztó tetején található 3 antennából látható, hogy a MIMO-rendszert sikeresen az eszköz részévé tették, és így a 802.11b/g szabványokon kívül a 802.11n-re is képes, amely segítségével 300Mb/s sebességet is elérhetünk vezeték nélkül.
A hátlapon a szokásos WAN és 4db LAN port található, melyek a gigabites szabvány sebességével is működhetnek.
Ebben a hónapban ígéretek szerint már találkozhatunk az eszközzel a boltok polcain.

CANON HG10

A HG10 a világ egyik legkisebb AVCHD típusú, merevlemezre (HDD) rögzítő videokamerája, így már nincs szükség az olyan adathordozók használatára, mint a MiniDV kazetták vagy DVD-k, és jóval hosszabb, 15 órás képsorok is rögzíthetők. A felvételek biztonsága érdekében a merevlemezes meghajtó kétszintű ütésvédelemmel rendelkezik, amely megelőzi az erősebb rezgések és hirtelen ütések okozta károsodásokat.

A HG10 tízszeres optikai zoom objektívjét kifejezetten a HD felvételek készítéséhez tervezték. Két aszférikus lencsetag biztosítja, hogy a fénysugarak ugyanabba a fókuszpontba érkezzenek, így javul az élesség – a speciális bevonat pedig csökkenti a színhibákat, a szellemképek kialakulását és a becsillogást. Ezenkívül a Super Range optikai képstabilizátor kompenzálja a kamera remegéséből adódó képelmozdulásokat.
A Canon HD CMOS képérzékelő a HD 1080i szabványnak megfelelő 1920x1080 felbontású felvételek készítésére alkalmas. A világ legnépszerűbb digitális tükörreflexes fényképezőgép-rendszere, az EOS technológiájából továbbfejlesztett HD CMOS képérzékelő modern zajcsökkentési funkciókkal és RGB primer színszűrővel rendelkezik, amely biztosítja az élénk színek rögzítését.



A HG 10 a Canon első olyan kamerája, ami merevlemezre rögzít.

A HD képalkotás megnövekedett adatfeldolgozási igényeihez tervezett DIGIC DV II processzor fejlett zajcsökkentési megoldásokat alkalmaz. A DIGIC DV II felelős az állóképek készítésért is, mivel a videokamera egyben digitális fényképezőgép is. A fényképezést segítő funkciók – például a beépített vaku és a fényerő-hisztogram – segítségével a felhasználó 3,1 megapixeles fotókat készíthet. A mellékelt, 3 CD-ből álló szoftvercsomag minden olyan programot tartalmaz, amely az AVCHD felvételek kezelését és szerkesztését, a biztonsági mentések elkészítését valamint DVD-k írását lehetővé teszik.

3G PHOEBIUS

Netezzünk szabadon. Netezzünk vezetékek nélkül. Manapság már meg is tehetjük ezt akár otthon, akár nagyvárosok frekventáltabb helyein barangolva, akár munkahelyünkön üldögélve. S minidig

az jut eszünkbe, hogy bizony, ez a w-lan. Másnak meg az jut eszébe, hogy igen, ez a mobil-internet, de hogy ezt a kettőt összegyúrjuk egy egészbe, az még nem igazán elterjedt elgondolás.

Pedig tényleg gond az, hogy ha van is relatíve szélessávú mobil hozzáférésünk, azt mindig csak egy eszközön használhatjuk: vagy közvetlenül, vagy telefonunkat valamelyik számítógépünkre kötve.

A Top Global azonban most piacra dobta a két vezető vezeték-nélküli technológia ötvözését a használatba átültető routerét, a 3G Phoebus-t, melyet egyes helyeken MB6000 néven is illetnek.

A kis piramis-forma nyílásába csak bele kell illesztenünk adatkártyánkat a megfelelő sim-el együtt, és az összes W-LAN (IEEE 802.11b/g) technológiát ismerő eszközünk el van látva internettel. Ráadásul még vezetéken is nyerhetünk ki netet magunknak.

Természetesen minden elengedhetetlen megoldás megtalálható a routerben, amire szükségünk lehet. Képes DHCP szerverként ügyködni, alkalmas MAC-adress szűrésre, van saját tűzfala, ismeri a WEP és WPA titkosítási lehetőségeket, tud portot fordítani, lehet rá DMZ-üzemmódot erőltetni, és naplózza hozzáféréseinket.

Az általa ismert mobil-internet szabványok: CDMA 1x; ED-VO; GPRS; EDGE; UMTS; HSDPA. Interneten már most rendelhetünk belőle magunknak 269.95 dolláros (~50ezer forintos) áron.

MICROSOFT Natural
Ergonomic Desktop 7000

Se szeri se száma a piacon a különböző kivitelű és méretű adatbeviteli eszközöknek. Elsősorban a binnentyűzetek és egerek tűnnek fel különböző formavilággal. Minden gyártó próbálja a legjobbat megalkotni, s majd bizonygatja, hogy bizony, övé az igazi.

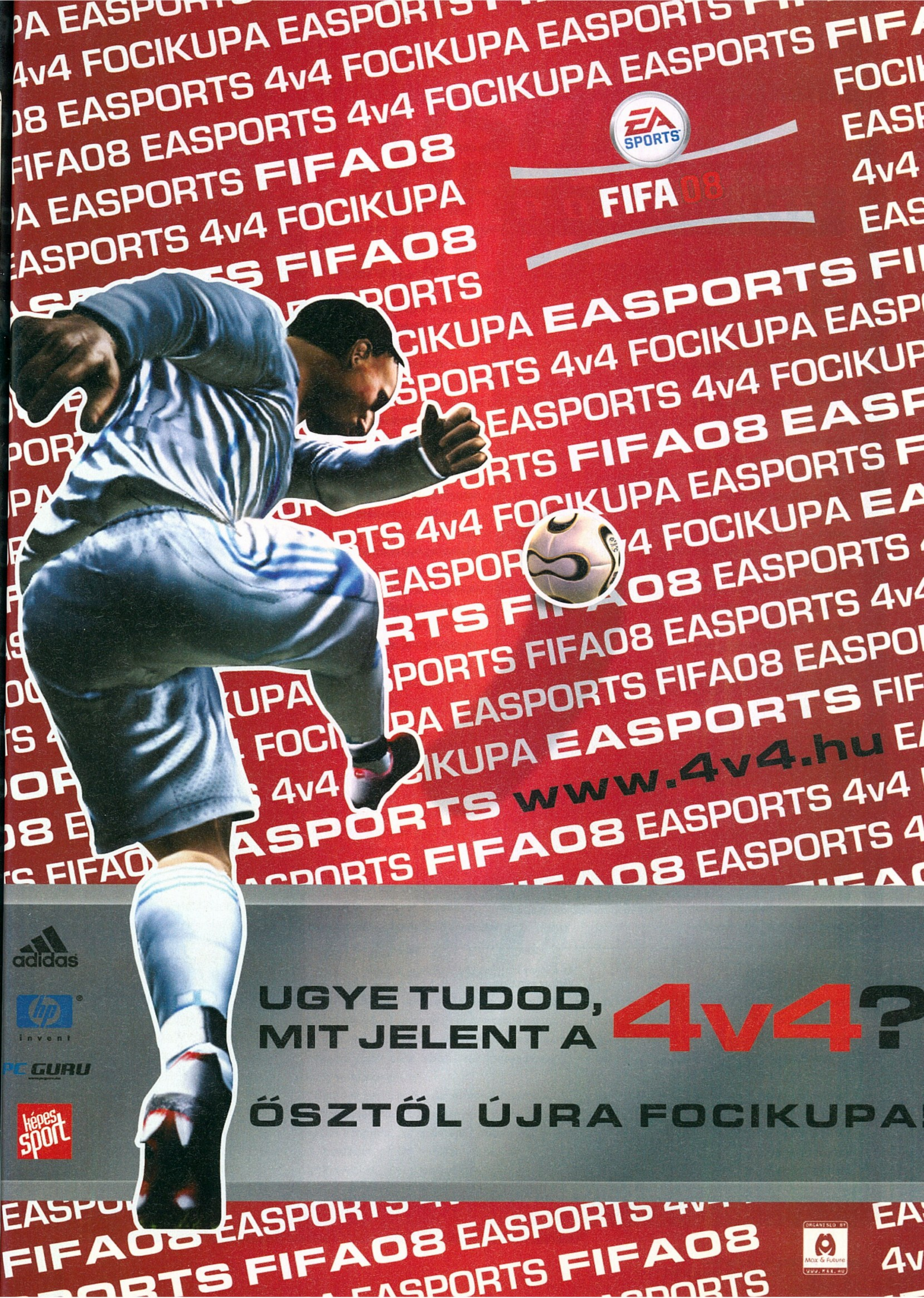
Most a Microsofton a sor, a cég bejelentette ugyanis új billentyűzet-egér párosát, mely a Microsoft Natural Ergonomic Desktop 7000 névre hallgat.

A gyártója szerint, hogy a (már annyira nem) különleges A-betűt formázó billentyűelrendezés különösen segíti a kényelmes kéztartás a folyamatos gépelés közben. Ezt a kényelmes érzést erősíti a 7 fokkal döntött csuklótámasz, és az, hogy a billentyűzetet úgy is megemelhetjük, hogy a felső része legyen alacsonyabban. A numerikus padot is átdolgozták a könnyebb kezelhetőség miatt, illetve külön gombot kaptak a böngészés és levelezés során leginkább használható funkciók, középen különálló zoom-csúszka található, és mindezek felett 5 programozható gombot is kapunk.

Természetesen mind a billentyűzet, mind az egér vezeték nélkül kapcsolódik a számítógéphez, mely átvitelre a mostanság elterjedt 2,4GHz-es frekvenciasávot használják.

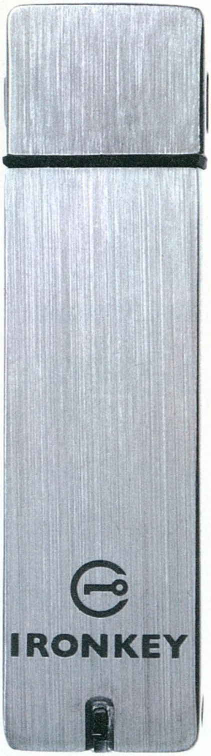
Az egér követi a korábbi ergonómikus MS-egerek formavilágát. Jobb oldala szinte teljesen függőleges, így tehermentesítve a csuklót a természetellenes kicsavarás elhagyása által.

A szett áráról semmit, de a megjelenés időpontjáról annyit azért tudunk, hogy 2007 őszén találkozunk majd a párossal a boltokban.



EA SPORTS
FIFA 08
www.4v4.hu
UGYE TUDOD,
MIT JELENT A 4v4?
ŐSZTŐL ÚJRA FOCIKUPA!
adidas
hp invent
PC GURU
képes sport
ORGANIZED BY Max & Future

IRONKEY
TITKOK TUDÓJA



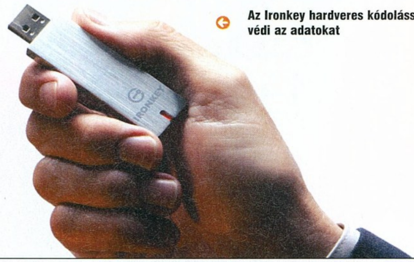
Elektronikus adataink védelmére sokszínű megoldásokat láthattunk eddig. Ezek legtöbbje szoftveres, ami a számítógépen tárolt fájljaink védelmét kellő szinten megoldotta, de a különböző cserélhető és hordozható adattárolók ilyetén védelmét nehézkes lenne megoldani, hiszen a titkosító szoftvert mindig magunknál kellene hordanunk.

Korábban megjelentek már az ujjlenyomat-felismerővel ellátott mobil merevlemezek, amik már jókora lépésnek számítottak az igazi biztonság felé. Most pedig megérkezett az új korszak, amikor is a pendrive-jaink adatainak védelmét is könnyedén és egyszerűen megoldhatjuk. Itt van ugyanis a Secure IronKey Flash Drive, melybe hardveres védelem, úgynevezett „Cryptochip" található, ami megoldja az összes kulcsszámolási, ellenőrzési és titkosítási feladatot helyettünk.

Első használatbavételkor megadhatunk egy biztonsági kódot, melynek és a FIPS 140-2-nak megfelő valódi véletlenszám-generátor segítségével a tárolt információ AES CBC 128-bites tikosítással kerül rögzítésre, így a chip megkerülése ellenére is csak értelmetlen adathalmazt kaphatunk eredményül. Vagyis az eszköz röptében kódol, és a hardveres megoldásnak köszönhetően lényegében semmiféle lassulást nem érzünk.

Fizikailag is nehéz a memóriához hozzájutni, hiszen a pendrive nem műanyag, hanem ellenálló fémházat kapott. De ha ez mégis megtörténne, a chip azonnal törli a titkosításhoz szükséges kódokat, így lehetetlenné téve az esetleges visszafejtést.

Külön érdekessége a kis szerkezetnek, hogy 10 hibás kódbevitel esetén a tárolt adatink törlésre kerülnek, ráadásul nem csak törlődnek, de helyük a memórialapkán a biztonság kedvéért többször felül is íródik véletlenszerű adatokkal. Az Ironkey-t 1, 2 és 4GB-os méretben lehet kapni.



Az Ironkey hardveres kódolással védi az adatokat

Dream BOOK
Power D90 SLI

Habár nem a legelső, de az egyik első négymagos processzorral „megküldött" laptop a DreamBook Power D90 SLI.

Talán nyilvánv alónak is mondhatjuk, hogy nem az otthon a fotelből internetezni kívánó középkorú úriembereket célozták meg, mint célközönséget, hanem a legújabb játékokkal az utcasarkon is játszani képes gémereket, vagy az utazás közben is nagy gépigényű és komoly számolási műveleteket végző programot használó tervezőket, grafikusokat.

Processzora egy 2,4 GHz-es Core 2 Quad (Q6600) CPU, mely sebességére jelen pillanatban jó néhány asztali gép is csak irigykedve tekint, s melyet Intel P965 + ICH8-R chipkészletű alaplapra illesztették rá. A 17.1" képátlójú WUXGA (1920x1200) felbontású kijelzőt pedig az nVIDIA GeForce Go 7950GTX vagy 8700M GT 2x512MB SLI kártyákkal hajthatjuk meg.

A laptopba maximálisan 4GB-nyi 800MHz-en futó DDRII-es memóriákat összesen 3db SATAII-es merevlemezt (természetesen akár RAID-funkcióval), memóriakártya-olvasót, TV-tunert, 1,3Mpixeles webkamerát, Intel Pro Wireless 3945AGM vezetéknélküli hálózatot, bluetooth-ot kérhetünk.

A gép tömege a 12 cellás 6600mAh-s Li-Ion akkumulátorokkal eléri az 5,4Kg-ot, de a teljesítmény talán kárpótol majd a „kissé" nagyobb súlyért.

A gépcsoda ára jelenleg 6700 amerikai dollár, ami átszámolva valahol 1,3 millió forintnak felel meg…

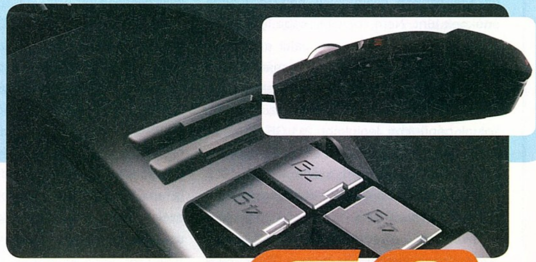
TOSHIBA PORTEGE G500

Már úgy egy évvel ezelőtt is beszámoltunk lapunk hasábjain olyan mobiltelefonról, mely nagyobb biztonság érzését keltendő okból rendelkezett ujjlenyomat-felismerővel. Az a modell akkor a WX310J típusjelet viselte, és túl sok funkciót nem tartalmazott az előbb említett különlegességén kívül.

A Toshiba most bejelentette a Portege G500 nevű új készülékét, mely teljességgel megfelel minden mai elvárásnak, amit egy mobiltelefonnal szemben állítunk, hiszen Windows CE operációs rendszer (WM5) fut rajta, QVGA (240x320 pixel) felbontású, 65ezer színt megjeleníteni képes a kijelzője, rendelkezik 2 megapixeles kamerával, 64MB-nyi a belső memóriája, melyet 2GB-os miniSD memóriakártyával is bővíthetünk. Háromsávos GSM modulja ismeri a GPRS-t és az EDGE rendszert, de megbirkózik a 3G-vel és a HSDP-vel is. Még videotelefonálhatunk is vele a kijelző felett található második kamerája segítségével. Számítógénünkhöz csatlakoztathatjuk USB-n keresztül, de ha nincs kedvünk a madzagokkal bajlódni, választhatjuk a Bluetoothot vagy a WiFi-t (802.11b/g) is. Sőt W-Lanon keresztül még az IP-alapú telefonálást (VoIP) is kipróbálhatjuk.

Természetesen használhatjuk hordozható médialejátszónak is, mert könnyedén elboldogul az ismertebb audió- (MP3, AAC, AAC+, eAAC+, WMA, AMRNB), és videóformátumokkal (H.263/MPEG4, WMV).

A 96 x 49 x 22.9mm méretű és 135gramm tömegű készülék a gyárilag mellékelt akkumulátorával 290 óra készenléti és 280perc beszélgetési időt érhetünk el GSM hálózatokon.



LOGITECH G9

A G9 egéren több apróság ízlés szerint módosítható. Az egyik ilyen a cserélhető fogófelület, aminek két verziója van: a széles és a precíziós. A hosszabb játékmenetek közben is folyamatos kényelmet biztosító széles fogódzó telített formát és finom, selymes tapintást kínál, míg a precíziós változatnál a DryGrip technológia és a kompakt forma gondoskodik róla, hogy az egér pontosabban reagáljon az apró ujjmozdulatokra és stabilan álljon a kézben. Emellett az egér tömege és súlyeloszlása is változtatható. Az egyensúlyozó rendszer lehetővé teszi, hogy a játékosok a nyolc lehetségesből legfeljebb négy darab – összesen maximum 28 grammnyi – súlyt az egér súlytálcájára helyezve több száz különböző tömegeloszlás közül válasszanak.

A SetPoint szoftver 5.0-ás verzióját használva a játékosok több különböző profilt is kialakíthatnak egerük számára. Az egér legfeljebb öt különböző beállítási profilt – billentyűzetparancsokat, DPI értékeket, LED színeket – tud megjegyezni.

A G9 menet közben is állítható maximum 3200 DPI érzékenységre a gyorsabb mozgásokhoz, vagy minimum 200 DPI-re olyan helyzetekben, amikor minden képpont számít. A teljes sávszélességű USB kapcsolaton keresztül az egér másodpercenként ezer állapotjelentést küld a számítógép felé.

A MicroGear Precision Scroll Wheel gördítőkereket a Logitech tavaly az MX Revolution vezeték nélküli lézer-egérben mutatta be először. Az egér alján elhelyezett váltógombbal a játékosok átkapcsolhatnak a precíz, sorról-sorra történő léptetés (például fegyverválasztás) és a görgetés között.

DDR3 teszt

A jövő memóriái

írta · Horváth Patrik

Immáron három éve annak, hogy piacra kerültek az első DDR2-es memóriák. Az első időkben törvényszerűen drága memóriák mára teljesen hétköznapivá váltak, átvették elődeik helyét, s el is tüntették azokat a piacról. Az újabb trónkövetelő – a DDR3 – azonban már itt toporog az ajtóban.

A kezdeti DDR2 példányok a ma már teljesen kifutottnak számító DDR2-400/DDR2-533 jelölést kapták, időzítésük CL4-4-4-12 volt, ami a DDR memóriákhoz szokott szemeknek nagyon magas értéknek tűnt. Nem sokkal később igazi invázió indult, egy-másfél éven belül eljutottunk a DDR2-800-as szabványig. Ma már teljesen természetes, hogy új gép vásárlásakor, netalán régebbi fejlesztésekor ilyen modulokat pakolunk gépünkbe, leginkább 2x1 GB-ot (tekintettel a jelenlegi memória árakra). A régebben csak nyálcsorgatásként szóba kerülő 1066 MHz-es modulok is elérhető közelségbe kerültek, de az alacsonyabb időzítésű 800-asokért sem kell már mélyen a pénztárcánkba nyúlni. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a DDR2 virágkorát éli, a gyártástechnológia felfutott, a chipek olcsók, ideje tehát felkavarni az állóvizet, és lerántani a leplet a memóriák következő generációjáról, a DDR3-ról...

NAGY SZÁMOK TÖRVÉNYE

A DDR->DDR2 váltáskor gyakorlatilag egyetlen egy tulajdonságot változtattak meg a memória chipek belső felépítésében, nevezetesen az egy órajel ciklus alatt behívható utasítások számát, amely két bitről négyre nőtt, így azonos belső órajelet feltételezve (200 MHz) elvileg a DDR2-es modulok kétszer akkora sávszélességre voltak képesek, mint elődjeik. Ezúttal is ugyanez a játék megy, az Input/Output pufferba immáron nyolc bitet képesek a chipek egy órajel ciklus alatt betölteni, viszont a belső sebesség a DDR2-nél látott 1:4 arány helyett 1:8-ra módosult, azaz ugyanahhoz a külső órajelhez alacsonyabb sávszélesség tartozik. Részben ennek is volt köszönhető, hogy az első DDR3-mas modulok 1066 illetve 1333 MHz-en üzemeltek borzalmasan magas késleltetésekkel (CL7-7-7-24 illetve CL9-9-9-28). A gyártástechnológia fejlődése és a belső órajel csökkenése miatt a DDR3-mas memóriachipek működéséhez alacsonyabb feszültség (1.5V) is elegendő, ezzel arányosan csökkent a modulok fogyasztása is, ami jó hír, de tulajdonképpen messze nem ezek az alkatrészek harapják ki a legnagyobb szeletet egy PC energiaigényéből.

Hazánkban jelenleg (augusztus eleje) egyetlen egy memóriapár vásárolható meg (Corsair Twin3X XMS3-1333C9), ráadásul a tesztelők szó szerint sorban álltak érte, hiszen magas ára miatt (bruttó 110 ezer forint) nem éppen tucatjával érkeztek az országba. Valószínűleg mire beindulna az igazi DDR3 láz, már a legtöbb gyártó tiszteletét teszi a hazai piacon is, főleg azért, mert ismét elindult a „kié a nagyobb" jeligére hallgató verseny, csakúgy, mint tavaly a DDR2 esetében, ahol a Corsair és az OCZ gyakorlatilag naponta szárnyalta túl egymást, így kerülhettek piacra olyan vicces elnevezésű termékek, mint a Corsair Dominator PC2-8888 illetve PC2-9136 RAM-ok. Valami hasonló játszódik le most is, ráadásul az egyik főszereplő ismét az OCZ, de párnak ezúttal a SuperTalentet kapta a nyakába és úgy néz ki, hogy utóbbi fog győzedelmeskedni (na nem a foltok, hanem a MHz-ek felett). Mondhatnánk azt is, hogy a MHz-hábo-

Memória	DDR3-1333	DDR2-800
Időzítés	9-9-9-28	4-4-4-12
Mérések		
3DMark05 [pont]	9081	9043
WinRAR 3.6b8 benchmark (több szál) [KB/s]	1230	1237
7-Zip 4.44 Benchmark (8 MB, több szál) [MIPS]	3460	3413
Everest 4.00 RAM olvasás [MB/s]	7880	7131
Everest 4.00 RAM késleltetés [ns]*	66	69.5
Tomb Raider Legend - 640x480 NextGen [fps]	45	45
Dark Messiah of Might and Magic - 800x600 High Detail [fps]	142	149
Doom 3 - 640x480 Low Quality [fps]	95.7	94
Prey - 640x480 Low Quality [fps]	79.7	80.5

* A kisebb érték a jobb

rú nem ért minket váratlanul, hiszen az első DDR3 mintapéldányok tesztelésekor mind az Asus, mind a Gigabyte megerősítette azt a tényt, miszerint sikerült átlépniük legújabb P35-ös alaplapjaikkal a 2 GHz-es álomhatárt mindenféle komolyabb beavatkozás nélkül. Ennek fényében meg sem lepődhetünk azon, hogy az előbb említett SuperTalent már hivatalosan is megkezdte DDR3-1866-os memóriáinak árusítását, ráadásul ehhez az igencsak magas órajelhez egész emészthető, CL8-8-8-24-es időzítések társulnak.

A párba válogatott modulok kezdőára nem magyar ember pénztárcájának való, nagyságrendileg bruttó 150 ezer forint. Meglepő, de nem a SuperTalent büszkélkedhet a legdrágább RAM-okkal, hiszen a Kingston legújabb HyperX sorozatának megalkotásakor inkább a másik végletet preferálta, azaz a minél magasabb órajel elérését, de a lehető legalacsonyabb időzítésekkel. Ezzel megszülettek a közel (nem viccelünk) 200 ezer forintba kerülő CL5-5-5-20-as(!) DDR3-1375-ös HyperX-ek, amelyek a jelenleg forgalomban lévő egyik leggyorsabb DDR2-es párnál (Corsair Dominator PC2-10000 1250 MHz CL5-5-5-18) durván kétszer drágábbak. Ez a kétszeres szorzó négy-ötszörösére nő, ha a teljesen alap, más szóval kommersz modulok árait hasonlítjuk össze. 2 GB DDR2-800-as CL5-ös időzítéssel rendelkező memóriáért nagyságrendileg 20 ezer forintot kell fizetnünk, míg ugyanez a mennyiség DDR3-1066 CL7 esetében megközelítőleg 90-100 ezer forintot kóstál.

MEGINT AZ INTEL

A DDR memóriák első generációját az AMD-nek „köszönhettük" még 2001-ben, hiszen akkor kerültek piacra az első Athlon XP processzorok (1400+ ill. 1500+), amelyek magukkal hozták az új Via KT266A lapkakészletet, ezzel együtt a DDR támogatást is. A második kör már az Intelé volt, 2004 nyarán debütált az i925X chipkészlet és vele együtt útjára indult a mai napig hódító DDR2 szabvány. Most, kereken három évvel később szintén a „kékektől" jött a nyomás, a legújabb Bearlake lapkák már natív DDR3 támogatással vannak felvértezve, pusztán a gyártókon múlik, hogy kihasználják-e a chipben rejlő lehetőségeket vagy sem (így kerültek piacra a DDR2-es, DDR3-mas és mindkét szabványt támogató P35-ös alaplapok). Annak idején az i925X után szinte rögtön jött az i915P, amelyet a középkategóriába szánt az Intel, most fordult a kocka, előbb a megfizethetőbb példányok érkeztek meg a P35 személyében (ezzel is elősegítve a szabvány terjedését), az év utolsó felében pedig jön az X38-as igazi power user chipset, amely kizárólag DDR3-mas modulokkal hajlandó szóba állni.

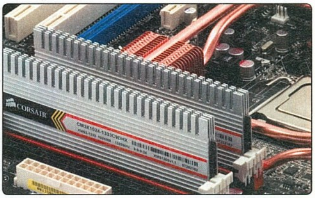
Ennek megfelelően mi is két P35-ös alaplapot választottunk tesztünk alanyainak, az egyik a Gigabyte P35-S3, a másik az Asus P5K3 Deluxe volt. Azért esett erre a két lapra a választásunk, mert mindkettő megvásárolható már idehaza is, ha esetleg valaki kedvet kapna bármelyikhez. Sajnos az igazán érdekes Asus P5KC-t – amely mindkét szabványt támogatja – nem volt időnk beszerezni, ám vélhetően sok fogy majd belőle a hosszú távra tervező felhasználók miatt. DDR2-es memóriából egy átlagos 2x1 GB-os Geil Ultra kitet használtunk, amely 2.1V-on CL4-4-4-12-es időzítésekkel bír, ellenfele pedig a bevezetőben említett 1333 MHz-es (CL9-9-9-28) Corsair XMS3 volt szintén 2 GB-os csomagban. A tesztelést rögtön a túlhajtással kezdtük, hiszen ahogy említettük ezek a modulok borzasztó nagy tartalékkal bírnak. Nekünk sajnos nem volt szerencsénk, mindössze 1500 MHz-ig jutottunk, de aggodalomra semmi ok, külső forrásból értesültünk róla, hogy a Corsair egyelőre nagyon rosszul szerepel a tuningtesztekben, így ennél csak jobb eredményekkel találkozhatunk majd a későbbiek során. Tekintettel arra, hogy ezúttal kizárólag a két szabvány közti sebességkülönbség összehasonlítására voltunk kíváncsiak, igyekeztünk olyan teszteket futtatni, amelyek lehetőleg RAM sávszélesség limitáltak, de leginkább VGA függetlenek.

TESZTEREDMÉNYEK

A táblázatból jól látható, hogy az 1333 MHz-en működő DDR3 modullal többnyire jobb eredményt sikerült elérnünk, mint a 800 MHz-es DDR2-vel, igaz játékok alatt ez a különbség nem igazán jött ki. A legszembetűnőbb eltérést a magyar fejlesztésű Everest diagnosztikai programban tapasztaltuk, ugyanis a DDR3-mas memóriák olvasási sebessége megközelítette a 8 GB/másodperces értéket. A nanoszekundumban mért elérési/hozzáférési idő is valamelyest kevesebb volt az új modulokkal, hiába a magas időzítés.

MAJD KARÁCSONYRA...

Nagyjából ugyanaz a helyzet, ami volt három évvel ezelőtt, a DDR3-nak viszont sokkal nagyobb esélye van már az első évben kaszálni, mint volt annak idején a DDR2-nek. Ennek több oka is van. Az Intel P35-ös chipkészlete az egyetlen, amely hivatalosan is támogatja



A DDR3 egyelőre drága és a gyakorlatban nem gyorsabb a DDR2-nél

a következő generációs, 45 nm-en készülő Penryn processzorokat, így jövőbiztos választásnak mondható. Nincsen VGA csatoló szabványváltás, mint 3 évvel ezelőtt, amikor a PCI-Express útjára indult. Magyarán szólva kizárólag az ár a döntő, minden más adott. Nem lepődnénk meg, ha a DDR2-es modulok ára emelkedni kezdene az iskolakezdésre, ezzel együtt pedig a DDR3-mas modulok ára mérséklődne, hiszen év végére vélhetően megkezdődik az első igazán nagy szabványháború, Karácsonyra könnyen lehet, hogy elérhető közelségbe kerülnek az olcsóbb DDR3-mas modulok, megérkezik az Intel X38-as felsőkategóriás lapkakészlete is (amely mint említettük más modullal nem működik), így minden adott a DDR3 sikeréhez, amely úgy néz ki, hogy papíron már eldőlt, de a való életben még nem bizonyított.

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **117.125** 140.550
(MSI KN9SLI2F, Athlon64 X2 4600+, 1GB/800, 250 GB, Pioneer 112D, ATI X1950Pro, Asus ház 350W, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **120.675** 144.800
(ld. Sirius 3, de Abit FP-IN9-SLI,Core2Duo **E4400** 2*2,0 G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **196.350** 235.620
(Gigabyte M59SLI-S4, Athlon64/X2 4800+, 2 GB/800 DDR2 320 G HD, LG GSA H30N, **GeForce 8800 GTS**, 7.1 audio Chieftec midi ház + 450W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **201.000** 241.200
(ld.Sirius 3 Max, de Asus P5K, Core2Duo E6420 2*2,13)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **300.600** 360.720
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, **Athlon 64 AM2 X2 6000+**, 2 GB GEIL DDR2/800, 500GB Samsung (16 MB) HD, NEC 7173 **GeForce 8800 Ultra** 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **325.700** 390.840
(ld.Sirius 3Ultra,Asus P5N32-SLI,Core2Quad Q6600 4*2.4G)

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal
8600GT silent **24.475** 29.370 8600GTS silent **35.500** 42.600
P35-S3 **20.550** 24.660 N650SLI-DS4 **22.100** 26.520
M57SLI-S4 **15.600** 18.720 G33M-DS2R **21.200** 25.440
házak: Triton **13.500** 16.200 Aurora (alu) **22.300** 26.760

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia)
2ms 19" 931C **51.500** 61.800 17" 731BF **41.300** 49.560
5ms 932B (DVI) **47.400** 56.880 721N **39.600** 47.520
20" 2032BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) **52.975** 63.570
20" 206BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) **55.675** 66.810
22" 226BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) **68.875** 82.650
22" 2232BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) **66.600** 79.920
24" 245B (5ms, 3000:1, wide, DVI) **106.350** 127.620

VGA, MB, HD, RAM 3évgarival (HIS, Sapphire 2 év)
Gainward 8800 GTS GS 320MB **63.825** 76.590
8600 GT 1024 **36.475** 43.770 8600 GT 512 **31.975** 38.370
Sapphire Radeon **HD 2900XT** 512M **73.475** 88.170
HD 2600XT **20.650** 24.780 HD2600Pro **16.900** 20.280
HIS X1950Pro IceQ hűtés AGP 512 MB **37.750** 45.300
WD 16MB 500GB **21.950** 26.340 320GB **14.775** 17.730
Hitachi 32MB 1TB **65.175** 78.210 750GB **45.950** 55.140
AMD X2 6000+ **32.425** 38.910 5600+ **28.300** 33.960
4000+EE **12.950** 15.540 5200+EE **24.250** 29.100
Új Core2 : E4500 **25.975** 35.170 E6550 **31.650** 37.980
E6750 **35.975** 43.170 Quad Q6600 **51.050** 61.260
Kingmax DDR/400 512M **4.750** 5.700 1GB **8.850** 10.620
Kingmax DDR2/1066 512 **5.200** 6.240 1G **9.375** 11.250
Chieftec moduláris 560W **18.000** 21.600 750W **22.100** 26.520
Logitech MX Revolution **13.825** 16.590 G3 **9.700** 11.640
Creative X-Fi Audio **8.650** 10.380 Gamer **16.850** 20.220

World In Conflict

Teljesítményteszt

írta · Horváth Patrik

Abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy megjelenés előtt tesztelhettük a sokak által nagyon várt FPS-stratégia összeolvadásának első mérföldkövét, a World In Conflictot, amely vélhetően október elejére a boltok polcain fog sorakozni. A játékmenettel most nem foglalkozunk, kizárólag a különböző rendszereken mutatott teljesítményre voltunk kíváncsiak.

Sajnos a készítők még nem hintették el a minimális és ajánlott rendszerkövetelményeket, így kicsit nehezebb dolgunk volt, mint szerettük volna. Első körben egy alap Athlon 64-gyel, 1 GB memóriával és egy 8500GT-vel próbálkoztunk, ez képviselte gyakorlatilag a belépő szintet, ennél olcsóbban játékos konfigurációt úgysem rak össze magának senki. Nos nagy meglepetésünkre a játék teljesen játszhatónak bizonyult, de ehhez be kellett érnünk 800x600-as felbontással és közepes részletességgel (még így is remekül nézett ki a cucc). Egy picit éreztük, hogy az 1 GB központi memória igencsak kevéske, olykor-olykor becsúszott némi töltögetés, így Vista tulajoknak inkább 1.5-2 GB-ot ajánlanánk részletességtől függetlenül. Alkatrészeket cseréltünk, következett egy olcsóbb Core 2 Duo processzor és egy 8600GT. Itt már 1024x768-ban magas részletesség mellett (ami magában foglal egy kétszeres élsimítást is) sem adódtak problémák, a játék sehol nem ment 20 fps alá, az átlag is 30 körül mozgott. Itt szembesültünk viszont először azzal a ténnyel, hogy manapság az 512 MB-os videokártyáknak igenis létjogosultsága van. A játékba épített konzol segítségével monitoroztuk a VGA memóriájának kihasználtságát, és végig 300 MB környékén volt, amely részben az élsimításnak is köszönhető. A tesztelés során tehát külön részt szenteltünk a VRAM igényeknek, különböző felbontásokhoz és részletességekhez is megnéztük mennyi memóriára van szükség.

Konfiguráció

Gigabyte GA-P35-S3, Intel Core 2 Duo E6320, 2x1 GB DDR2-800, Asus EN8600GT / Sapphire Radeon X1950GT, Windows Vista Home Premium

A tesztgépet a Bird Computer (www.birdpc.hu) biztosította a Gurunak.

A 8600GT-vel végeztük el a teszt nagy részét, így fény derült arra is, hogy a felbontás emelése közepes részletességi szinten nem nagyon van kihatással a sebességre (alig pár fps-t vesztünk az 1024x768-ról 1280x1024-re való átállással), ez némileg jó hír. Sajnos a magas részletességre ez már nem igaz, itt főleg a VRAM elfogyása miatt zuhan az fps számláló. Érdemes még megemlíteni, hogy a magas részletesség kiválasztása esetén a játék átkapcsol DX10 módba (ha lehetőség van rá), és meglepő módon a 8600GT egész jól bírta a strapát, a játék játszható maradt vele, ami végre kiforrottnak látszó drivereket sejtet. Felfedeztünk ugyanakkor egy hibát, ami kizárólag a DX10-es üzemmódot illeti. Abban az esetben, ha 1024x768-as felbontás

fölé kapcsolunk, az a tér, ahol az egeret mozgatni tudjuk, ugyanúgy marad 1024x768, azaz a képernyő egy részét nem fogjuk tudni elérni. Ez igen nagy problémát tud okozni, hiszen leokézni sem tudunk így semmit. Vélhetőleg egy korai problémába futottunk bele és a végleges verzióban ilyen furcsaságok már nem kerülnek elő.

Kíváncsiak voltunk, hogy látványban mit produkál egy DX9-es kártya, ha magas részletességi beállítást eresztünk rá. Nos a DX10-es látványhoz képest picit fakóbb volt az összkép, de alapvetően nem voltak óriási különbségek, sebességben természetesen valamelyest kisebb volt az esés a közepes részletességhez képest. DX10 ide, DX9 oda, sajnos High beállításhoz így is kevésnek bizonyult a 256 MB videomemória 1280x1024-ben, viszont 1024x768-ban még beérte ennyivel a program. A DX10-es kód nagyjából 50-60 MB-tal eszik több memóriát, mint a DX9-es (1208x1024-ben).
Maximális (Very High) részletességnél már sikerült megizzasztanunk a kártyák többségét, hiszen amellett, hogy természetesen ez is DX10-es kódot használ, meg kell birkózni a négyszeres élsimítással is. A középkategóriából 30 fps-nél magasabb átlagot egyik kártya sem tudott nyújtani, a DirectX10-esek rendre 20 fps körül teljesítettek. A 40 fps-es határt egyedül a 320 MB-os GeForce 8800GTS-nek sikerült átlépnie, igaz ő már 65 ezer forintos árcédulával büszkélkedhet. Ilyen grafikai részletességnél már kiemelt szerepe van a videokártyán található memóriának, hiszen ha az elfogy, a játék nem kezd el szaggatni, ellenben rángatós és akadozós lehet, ami sokkal rosszabb, hiszen ilyenkor egy pillanatig gyorsan fut a játék, aztán hirtelen belassul. A maximális részletességhez (négyszeres élsimítással) 1280x1024-ben már közel 400 MB-nyi VRAM szükségeltetik, tehát az olcsóbb 8800GTS tulajoknak is be kell érniük a High beállítással (és már itt sem elég a 320 MB!). A játékot teljes pompájában és magasabb felbontásban értelemszerűen a legdrágább VGA-kkal élvezhetjük csak, egy 8800GTX-et fogtunk munkára, de még 1600x1200-as felbontásban sem tudtuk megállítani, a játék egy pillanatig sem lassult le.
Sajnos a tesztelés során belefutottunk egy aggasztó hibába, amely sok videokártya tulajdonost kellemetlenül érinthet. Igaz mi még nem a játék végleges változatát, hanem az újságíróknak kiadott preview kódot teszteltük, így minden hibát fenntartással kell kezelnünk, vélhetően a sok béta teszter is felfedezi ugyanezeket. Arról van szó, hogy a program Fatal Error címszavas hibaüzeneteket dobál az új HD szériás Radeonokkal, legyen szó a legolcsóbb HD 2400Pro-ról vagy a legdrágább HD 2900XT-ről. Ha ez még nem lenne elég, akkor hozzátesszük, hogy magas vagy maximális részletességnél, ahol van élsimítás és DX10-es kód egyaránt, a betűk teljesen átmennek rejtjeles stílusba, olvashatatlanná válik minden, csak sasszemmel vagy konfigfájl törléssel tudjuk visszaállítani a normál állapotot. Valószínűleg a hiba a játékban keresendő, hiszen ugyanezzel a videokártya driverrel használtunk egy X1950GT-t is, amellyel semmilyen problémát nem tapasztaltunk.

A tesztelés végén felnéztünk a játék hivatalos fórumára, ahol a bétateszterek osztják az áldást egymásnak és kiderült, hogy a program jobban szereti (jelen állapotában) az Nvidia kártyákat, mondjuk erre mi magunk is gondolhattunk volna a TWIMTBP (The Way It's Meant To Be Played) logó miatt, amelyet a játék elején pillantottunk meg. Ami jó hír, hogy egy gyengébb processzor és egy belépő szintű VGA is megteszi alacsonyabb felbontásban a viszonylag szép kinézethez, annyi a lényeg, hogy 1 GB-nál több memória lapuljon a gépünkben és minden simán fog menni. Természetesen lehetnek olyan részek, ahol a program csúnyán belassul (pl. heves harcok sok füsteffekttel), de ilyenre mindig számítani kell. Az biztos, hogyha ajánlani kellene a World In Conflict jelenlegi állapotához konfigurációt, akkor mi 2 GB memóriát, egy X2-es processzort és egy 8600GT-t javasolnánk.

Különböző beállításokhoz ajánlott szabvány VRAM mennyiségek

	Low	Medium	High*	Very High*
1024x768	128 MB	256 MB	320 MB	512 MB
1280x1024 / 1440x900	256 MB	256 MB	512 MB	512 MB
1600x1200 / 1680x1050	256 MB	512 MB	512 MB	512 MB

* DX10-es kódot használ

Processzorok	bruttó
A64 3200+ Sempron (Am2) BOX	7.400
A64 X2 4000+ (AM2) BOX	15.700
A64 X2 5000+ (AM2) BOX	28.500
Intel P4 Celeron 1.6GHz BOX	9.300
Intel P4 DualCore 1.6GHz BOX	16.500
Intel Core 2 Duo 1.86GHz BOX (2év)	35.400
Intel Core 2 Duo 2.66GHz BOX (2év)	45.000
Intel Core 2 Quad 2.40GHz BOX (2év)	76.200

Videokártyák	bruttó
ATI 9250 128MB Asus AGP	8.400
ATI X800GT 128MB HIS	29.998
ATI HD2400PRO 256 MB Sapphire	15.000
ATI HD2600PRO 256MB Sapphire	21.000
GF 5200FX 128MB GigaB. AGP	7.500
GF 7600GS 256MB GigaB. AGP	18.990
GF 7100GS 64MB GigaB.	9.000
GF 8600GT 256MB GigaB.	28.200

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.988/2.988
Creative SB Audigy SE 24bit	5.400
Creative SB X-Fi Fatal1ty 64MB	42.600

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Infineon 2év	6.600
DDR400 512MB Samsung 2év	6.600
DDR400 1GB Infineon 2év	12.600
DDR2-800 1GB Kingmax 2év	11.400
DDR2-1066 1GB Kingmax 2év	12.000
xD Olympus 512MB / 1GB	4.980/9.000
Micro SD Kingston 1GB	4.500
Transcend 1GB Pendrive	3.500

Merevlemezek (3 év gar.)	bruttó
Sam. (ATA) 250/400	13.500/ 21.600
Hitachi(ATA) 80/250	9.300/ 13.200
Hitachi (SAT) 160/320	10.500/ 17.400
WD (SAT) 160/500	11.100/ 25.800
Sam. (2.5") 80/120 ATA	13.800/17.400
Sam. (2.5") 80/120 SATA	13.800/17.400

TV-Tuner kártyák	bruttó
Leadtek WinFast PalmTop TV USB	13.500

NoteBook	bruttó
FSC Amilo La1709 Sempron3200+ 512MB 80GB XP Home	153.960
Dell Inspiron 6400 CoreDuo Intel T2060(1.6GHz/2M) 512MB 120GB DVD+-RW Bluetooth 5-1mem.read. TVout	204.960

Alaplapok (2 év gar.)	bruttó
ASUS P5B Delux WIFI-AP	38.970
ASUS P5K	29.760
ASUS M2N4-SLI	16.500
GigaByte M59SLIS4	24.600
GigaByte 945GZM-S2	11.800
GigaByte 965P-DS3	23.700
MSI K8N-NEO4-F	16.080
MSI K9VGM-V	12.600
MSI P6N-SLI-Fi	26.700

Optikai meghajtók	bruttó
NEC 5170	6.990
NEC 7173 fehér / fekete	6.900/7.320
NEC 7170 fehér / fekete	7.500/7.500
Pioneer 112D fehér / fekete	6.990/6.990
Asus 1612 BL oem	7.500

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980

Hangfalak	bruttó
Genius 2.0 1250X / 5.1 5000W	9.990/21.600

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

CD-D VD polír o zás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!
br uttó 990 Ft

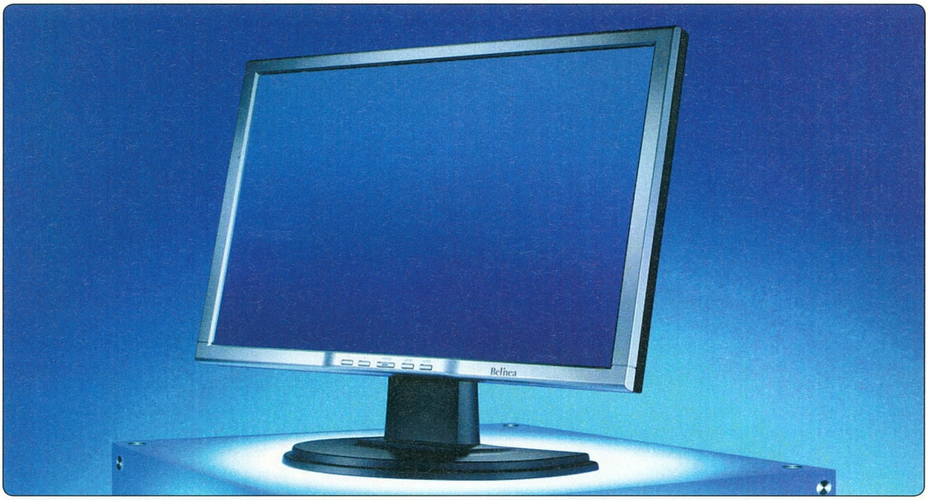
MagiComp®

1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h, Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Lajos utca 47.
Kolosy tér
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.:1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu



20 colos TFT-k tesztje

Kifinomult részletek

írta · Spiderman

Az ideális, játékra termett monitort nem könnyű kiválasztani. Néhány fontos tudnivaló azonban nagy segítségünkre lehet a termékek dzsungelében. Alábbi cikkünkből kiderül, milyen szempontok alapján érdemes választani, illetve néhány konkrét típust is ajánlunk..

Megtörtént a fordulat, immáron nemcsak a nagyobb, hanem a kisebb gyártók is több szélesvásznú monitortípust jelentenek be, mint hagyományos, 4:3-as vagy 5:4-es kialakítású készüléket. Ezen persze nem is kell csodálkozni; filmhez egyértelműen jobbak ezek a típusok, a Vista oldalsávja is csak 16:10-es arányok mellett használható ki igazán. A legnagyobb lökést mégis az adhatja, hogy a mai játékok nagyobb része nemcsak, hogy támogatja ezt a képarányt, hanem (az optimalizáció miatt) egyenesen jobban is néz ki szélesvásznú megjelenítőn. (Nem mellékes az sem, hogy a 2007-ben megjelent középkategóriás VGA kártyák már elég erősek ahhoz, hogy jó minőségben és elfogadható sebességgel használhassuk a játékokat 1680x1050 képpontos felbontással is.) Pénztárcához és szobanagysághoz mérten 19-27 colos méret között ki-ki kedvére válogathat a készülékek közül. Az eladási adatok azonban pillanatnyilag azt mutatják, hogy legjobban a 20 colos TFT-k fogynak. Nézzük, miért! 19 colnál (csak Wide monitoroktól beszélünk) a 1440x900 képpontos felbontás hétköznapi felhasználáshoz kevés, ráadásul

GYÁRTÓ	DELL	ASUS	SAMSUNG	LG
Típus	WFP2007b	PW201	SyncMaster 206BW	Flatron L206WTQ-SF
Info	www.hrp.hu	hu.asus.com	www.samsung.hu	www.lg.hu
Ár (Ft)	91200	118900	72000	66990
Paneltípus	S-PVA	P-MVA	TN+Film	TN+Film
Színképzés	24 bit	24 bit	18 bit	18 bit
Felbontás (pixel)	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050
Fényerő (cd/m2)	300	350	300	300
Kontrasztarány	1000	800	1000 (2000*)	1000 (3000*)
Válaszidő (ms)	8	8	2	2
Betekintési szög (H/V, fok)	178/178	176/176	160/160	170/170
Bemenetek	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub
Értékelés (max. 10)	9	9	8	8

* Dinamikus kontraszt

a 19 colos monitorok számottevően nem is olcsóbbak a 20 colos, 1680x1050 képpontos felbontást kínáló testvéreknél. Ha méretben felfelé megyünk, akkor pedig az ok prózai; az ár lesz az, ami visszafogja a felhasználók legnagyobb részét.

PANELTÍPUSOK

A különféle technológiák fejlődése nagyon nagy mértékben kihat a TFT monitorok piacára. Míg 1-2 éve a TN paneles megjelenítők csak olcsóságukkal tudtak hódítani, manapság már elég fejlettek ahhoz, hogy ne csak a belépő szintű, hanem a középkategóriás készülékek nagy részébe is ilyesfajta panelt építsenek be. Alapjában véve ezzel nincs is semmi baj, kiváltképp, ha azokat a monitorokat keressük, amelyek játékra a leginkább alkalmasak. Ezt a tulajdonságot ugyanis leginkább egyetlen jellemző, mégpedig a válaszidő határozza meg. A ma kapható TFT monitorok többsége e szempontból már teljesen rendben van, a 8 ms-os küszöbértéket valamennyien tudják teljesíteni. A fényerő és kontrasztarány értékek is egyre jobbak és jobbak, a TN panelnek így tulajdonképpen egy helyen kéne már csak fejlődni, mégpedig a színreprodukció területén. A legtöbb TN paneles kijelző ugyanis nem 8, hanem csupán 6 bitet használ a színek megkülönböztetéséhez (színcsatornánként), így valójában csak 262 ezer színt tudnak megjeleníteni (virtuálisan 16,2 vagy 16,7 milliót), ráadásul a sokszor rossz minőségű vezérlés miatt ezeknek a paneleknek a színhelyessége sem az igazi.

A trend mégis a TN panelek felé vitte el az iparágat, a P-MVA, S-PVA és S-IPS panelek ugyanis drágák. Cikkünkben is csupán két termék használja valamelyiket e három változatból. A felsőkategóriás ASUS és Dell monitorok ennek megfelelően ki is emelkednek a mezőnyből (felszereltségüknek hála egyébként nemcsak a képminőség tekintetében), ám a minőségnek ezúttal is pénzben kifejezhető ára van. Mindenesetre, ha nem az árcédula az elsődleges, érdemes fontolóra venni egy-két nem TN paneles típust is.

SZOLGÁLTATÁSOK

A gyártók versenye – főleg az olcsóbb termékeknél – egyre inkább áttevődik a szolgáltatások síkjára. Ezért van az például, hogy az egyes új vagy lemásolt megoldásokat mindenki hangzatosabbnál hangzatosabb nevekkel illeti... Ezen extrák – nevezzük így a szolgáltatásokat – egy része a képminőséghez köthető. A legtriviálisabb (sajnos még mindig nem teljesen elterjedt) a DVI bemenet, de egyre több gyártó használ dinamikus kontrasztarányt, a specifikációban egészen hihetetlen, 2-3000:1-es értékeket feltűntetve (később erre részletesebben kitérünk). A versenynek szerencsére pozitív hatásai is vannak, a legjobban kézzelfogható, a vásárlókra nézve mindenképpen kedvező változás, hogy egyre többen vállalnak szigorúbb pixelgarancia-feltételeket (ezekről érdeklődjünk vásárláskor). Persze továbbra is érvényes, hogy a kiszemelt monitort működés közben is meg kell nézni.

A plusz szolgáltatások másik fele már inkább kényelmi funkciót tölt be, így a beépített hangszórópár, webkamera, az USB elosztó, vagy a speciális videobemenetek, a pivot mód, stb. Bizonyos esetekben ezek mindegyike nagyon jó szolgálatot tehet, azonban feleslegesen kár fizetni értük. Vásárlás előtt mérlegeljük, hogy mire van szükségünk, és mire nincs.

Végül még két gondolat: bizonyos értelemben a készülékek kezelhetősége felfogható szolgáltatásnak, hiszen egy jól átgondolt kezelőpanellel sokkal gyorsabb és zökkenőmentesebb a készülékek beállítása. Azonban e tényező megítélése meglehetősen szubjektív, ami az egyik felhasználónak kényelmes, az könnyen lehet, hogy a másiknak megtanulhatatlan mozdulatsort jelent.

Hasonló a helyzet a designnal: fontos, hiszen a megvásárolt monitort évekig nézzük majd, egyértelműen mégsem jelenthető ki, hogy valami e szempontból jól, vagy éppen rosszul sikerült.

BELINEA 2025 S1W

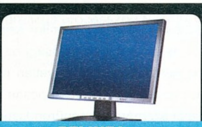
A Belinea a jelek szerint továbbra is elsősorban az olcsóbb piaci szegmensben kíván erősíteni, a legújabb termékek nagy részét ugyanis a belépő szintre vagy a középkategória alsó felébe pozícionálják. A monitorba természetesen TN panel került, a képminőséggel ennek ellenére elégedettek voltunk – kiváltképp, ha még az árcédulát is figyelembe vesszük. 5 ms-os válaszidejével a 2025 S1W nem tartozik az élvonalba, ennek ellenére a játékok problémamentesen, azaz elmosódások nélkül futottak rajta is. A gyári beállítások a tesztpéldánynál meglepően jók voltak, a színek egyik irányban sem voltak túlzóak (a TN paneleknél jellegzetes kékes árnyalatnak nyoma sem volt.)

A vékony káva fizikai méretei ellenére a monitor egy beépített hangszórópárt is magában rejt, amelynek hangminősége azonban inkább az internetes játékokhoz, vagy a YouTube videóihoz passzol, semmint bármilyen komolyabb PC-s játékhoz.

A kijelző nagyon nagy hátránya, hogy hátoldalára nem került DVI bemenet, amely nélkül lényegesen kényelmetlenebbül használható csak DVI-os társainál, s a fényerő sem túlságosan nagy, egy világos szobában ablaknak háttal például biztosan nem használható.

BENQ FP202WA

Tesztünk legolcsóbb versenyzője a BENQ gyártósoráról érkezett. A készülék egyszerűsége sok mindenben megmutatkozik, így például a külső megjelenésében (a káva és a talp meglehetősen szögletesre sikerült) a panelválasztásban (CPT TN+Film panel) valamint a csatlakozási lehetőségekben, helyesebben ezek hiányában. Merthogy a számítógépet és az FP202Wa-t sajnos csak D-SUB, azaz analóg csatlakozással köthetjük össze.



VIEWSONIC	BELINEA	BENQ
VA2010wb	2025 S1W	FP202Wa
www.rrc.hu	www.bestbyte.hu	www.bestbyte.hu
59000	67200	49900
TN+Film	TN+Film	TN+Film
18 bit	18 bit	18 bit
1680x1050	1680x1050	1680x1050
300	300	300
1000	1000	600
5	5	8
170/170	160/160	140/130
DVI, D-Sub	D-Sub	D-Sub
6	5	5

Az összkép szerencsére már nem ennyire rossz, a beállítások után a képminőséggel például egészen elégedettek voltunk, még úgy is, hogy a megfelelő kontrasztarányt a „durva skálán" nem volt egyszerű eltalálni. Bár a masina TN paneles, a 3 bites FRC-nek hála, nem 16,2, hanem 16,7 millió szín megjelenítésére képes (ez azonban továbbra is virtuális érték).

A monitor pozitívuma (az ára mellett természetesen), hogy a menü jól sikerült: nemcsak hogy egyszerűen beállítható, hanem (egyetlen gombnyomással) még színprofilok közül is választhatunk. A típusba ráadásul beépítették a SensEye technológiát is, amelyik a kontrasztarány és a képélesség folyamatos állításával elméletileg jobb minőséget eredményez, azonban ennek hatása gyakorlatilag csak akkor érezhető, ha a Movie (Mozi) üzemmódban választottuk ki.

VIEWSONIC VA2010WB

A legtalálóbb jelző a VA2010wb-re mindenképpen az ideális belépő szintű masina, ebben a készülékben ugyanis csak azt találjuk meg, amire egy olcsó TFT esetében számítani lehet, plusz a DVI bemenetet. Ideális összeállítás mindazoknak, akik úgy szeretnének váltani az újabb játékokhoz és a Vistához is jobban illeszkedő TFT-re, hogy közben nem akarnak az átállásra túlságosan sok pénzt elkölteni.

A monitor válaszideje 5 ms, ez közepesen gyors, de játékra mindenképpen alkalmas, a fényerő és a kontrasztarány pedig a kategóriában mindenképpen jónak mondhatók – kiváltképp ez utóbbi, a maga 1000:1-es értékével, amelyet nem az elektronika trükközésével értek el a mérnökök.

Szerencsére az, hogy a monitor esetében minden az egyszerűségről szól, ezúttal nem ment egyáltalán a minőség rovására (sem a tervezés, sem az anyagválasztás, sem a képminőség tekintetében), amiről le kell mondanunk, azok inkább az olyan extrák, mint a pivot mód, a beépített hangszórók vagy éppen az analóg videobemenetek.

LG FLATRON L206WTQ-SF

Az LG szinte minden hasznos megoldást igyekezett belezsúfolni a középkategóriás L206WTQ-SF-be, a monitorból csak az S-IPS panel maradt ki, az is csak azért, mert az árat jócskán megemelte volna. Az elektronikába belezsúfolt szolgáltatások alapvetően jók, az f-Engine segítségével például egy gombnyomással megváltoztathatjuk a színprofilt, hogy ideális legyen filmezéshez, internetezéshez vagy játékhoz. Azonban a technikai paramétereknek nem szabad teljesen bedőlnünk: a kontrasztarány ugyanis csak dinamikus, ami azt jelenti, hogy az elektronika változtatja a fényerőt az éppen megjelenített tartalom alapján. A beállítás alapja a megjelenített kép hisztogramja, lényege pedig az, hogy a sötétebb képeknél a fényerő még kisebb, az eleve világos képeknél pedig még nagyobb lesz. Hogy ez pozitívan, vagy negatívan befolyásolja-e a képminőséget, arról megoszlanak a vélemények (mindenki döntsön tehát maga), mindenesetre egy FPS játéknál ajánlott kikapcsolva tartani, hogy a sötét szobában is meglássuk a közeledő ellenséget.

Külső megjelenésre egyébként a monitor véleményünk szerint teljesen rendben van, a design a fényes fekete talppal valamint a kék bekapcsolást jelző LED-del még egy kis eleganciát is kapott.

SAMSUNG SYNCMASTER 206BW

Az egyik, ha nem a legszélesebb termékpalettával a Samsung rendelkezik – panelgyártóként ez mondhatni, kötelessége is. A SyncMaster 206BW bár TN paneles, de azért bőven a középkategóriába sorolandó, HDCP támogatást kínáló DVI bemenete, kiváló designja és TN paneles monitorhoz mérten kiváló képminősége miatt. Ez utóbbi főleg annak fényében említésre méltó, hogy a panel a színkomponenseket csak 6 biten különbözteti meg. (A virtuálisan megjeleníthető színek száma egyébként ennél a típusnál 16,7 millió, a 3 bites FRC-nek köszönhetően). A menürendszerrel alapjában véve elégedettek voltunk, sajnos azonban a képarány változtatása (mint tesztünk majd valamennyi készülékénél) nem volt lehetséges. A gyári beállításokkal sajnos nem voltak tökéletesek, szerencsére a „hibákat" (túl erős kék komponens) néhány perc alatt eltűntethetjük.

A SyncMaster 206BW-t 300 cd/m2-es fényerő értéke, 1000:1-es statikus (2000:1-es dinamikus) kontrasztaránya és a 2 ms-os válaszideje ideálissá teszi nemcsak a játékos kedvű felhasználók, hanem a filmek kedvelői számára is, mindemellett a designja révén a mezőnyből talán e monitor illeszkedik be egy nappali szoba összképébe is.

ASUS PW201

A játék és a multimédia kedvelőinek az egyik legjobb választás az ASUS PW201. Jó szokásához híven a monitort gyártója telepakolta minden extrával, egyedül a mélynyomó maradt le – amit talán azért sem szabad sajnálni, mert a komolyabb hangélményhez amúgy is külön berendezésre lenne szükségünk.

A PW201 ára meglehetősen borsos, de lássuk, mit kapunk a pénzünkért! Először is egy kiváló minőségű panelt az AUO P-MVA paneljének személyében. Igaz, hogy a monitort ezzel a panellel csak 8 ms-os G2G válaszidőre képes, ám a játékokhoz még ez is elégnek bizonyul, s cserébe a panel – majd minden versenytársával szemben – nem 18, hanem 24 bites színmegjelenítést használ.

A panel elé speciális borítás is került, amely Color Shine névre hallgat, s lényege az, hogy a kilépő fény irányát szabályozva nagyobb fényerőt, nagyobb kontrasztarányt és nagyobb színhelyességet biztosítson. A hatás valóban nem marad el, viszont – mivel mindennek ára van – cserébe nemcsak a monitor kávája, hanem a kijelző is tükröződik. Nagyjából olyan ez, mintha CRT előtt ülnénk – kinek bejön, kinek nem. Vásárlás előtt minden esetre érdemes megnézni, hogy számunkra zavaró-e.

A további extrák egy része az elektronika tulajdonságaiból ered, a hátlapra ugyanis háromféle videobemenet is felkerült, a káva oldalán pedig egy háromcsatlakozós USB elosztót találunk. A káva kialakítása önmagában is érdekes: segítségével a TFT 90 fokban dönthető, forgatható, illetve a pivot mód is támogatott.

Cseppet sem utolsó sorban az ASUS ZDB, azaz Zero Bright Dot (0 fényes hibás pixel) garanciát vállal a PW201-re.

DELL WFP2007B

A Dell WFP2007 nem mai versenyző, azonban az idők során a monitor átesett egy-két változtatáson. A b-vel jelölt típus alapvetően a paneljében tér el, a 16 ms-os LG.Philips S-IPS helyett az újabb egységekben már 8 ms-os Samsung S-PVA panel dolgozik, amely több paraméterében is felülmúlja elődjét, ráadásul olcsóbb is.

A bekapcsolás után első látásra feltűnik, hogy a monitor színei sokkal élénkebbek, és még a valósághoz is közelebb állnak, de nem ez az egyetlen paraméter, amire a Dell e monitora kapcsán büszke lehet. Vegyük például a menürendszert, amely a mezőnyben egyedüliként nyújt lehetőséget arra, hogy (DVI csatlakozót használva) a képarányt megváltoztassuk, s így a régebbi, 16:10-es megjelenítőkre még nem optimalizált játékokat is megfelelő „méretben" futtathassuk. A mezőnyben egyedi szolgáltatás még a PIP és PBP is. Sajnos a vezérléssel kapcsolatban egy negatívummal is számolnunk kell, mégpedig, hogy a fényerő és kontrasztarány beállítások a színprofilokkal együtt csakis a menüből érhetők el.

A káva jobb oldalára USB elosztó is került, ennek nagy hasznát vehetjük, ha többféle játékvezérlőt használtunk, de kényelmesen csatlakoztathatunk ide pendrive-ot is.

Az ASUS a Windows Vista Ultimate operációs rendszert ajánlja.

(intel) Centrino Duo
Core 2 Duo inside

Megállíthatatlan G erő

ASUS G1S és G2S notebookok állnak a mobil játékeszközök élén fejlett kijelzővel, kiváló ergonómiával és erős teljesítménnyel

A G1S/G2S az üzleti élet harcosainak készült, akik munka után az elektronikus csatamezőkön vívják harcukat. Ez a notebook az ideális választás: a testreszabott megoldás azoknak, akik ugyanolyan keményen játszanak, mint ahogy dolgoznak.

Nyers erő

A játékra teremtett G1S/G2S többfunkciós, vezeték nélkül csatlakoztatható notebook, mely a munkanapok számítástechnikai igényeinek is tökéletesen megfelel. A legnépszerűbb játékokra felkészített G1/G2 notebookot a legújabb, eredeti Windows Vista™ Ultimate operációs rendszerrel, 4 GB DDR2 memóriával és kiemelkedő teljesítményű grafikus processzorral látták el: az nVidia GeForce 8600M GT-vel, ami 256 MB fizikai VRAM-mal biztosít utánozhatatlan teljesítményt.

G1S teljes csomagolása (G1S hátizsák + egér)

G2S teljes csomagolása (G2S hátizsák + egér)

Az érzékek játéka

Az egyszerű teljesítmény már nem elég. A játékhoz szükséges erőt a G1S és a G2S, az érzékek mesterei szolgáltatják. A notebookok kétféle méretű színes LCD kijelzővel kaphatóak a részletgazdag látványért (15,4" G1S/ 17" G2S széles képarányú), a hangszórók oldalt és elöl kaptak helyet, a játék során pedig aktivizálódik a Direct Flash oldalvilágítás (DirectX 9/10). A jellegzetes, bordás LCD-borítás és a billentyűzet szénszálas hatása egyedi, sci-fi hangulatot idéző megjelenést kölcsönöz a hordozható, szórakoztató erőműnek.

ASUS Direct Messenger

A kis információs kijelzőn jelennek meg az azonnali üzenetek, a rendszer állapota és az emlékeztetők.

Játékos gyorsbillentyűk

Az A, W, S és D gombok külön színnel vannak megjelölve, hogy könnyebben fel lehessen ismerni őket.

Vezeték nélküli videokommunikáció

A beépített nagy felbontású webkamera és a hangszórók vezeték nélküli videokonferenciára nyújtanak lehetőséget.

Erős páncélzat

A bordás LCD-borítás megbízható védelmet nyújt, és a festék sem fog lepattogzani többet.

Intel, the Intel logo, the Centrino log, and Centrino, are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Mobil Játékok

írta · LtB

A Medal of Honor Airborne nagy durranásnak ígérkezik a „komoly" platformokon, de nem kerülhette el, hogy mobilra is kiadják. Alább kiderül, hogy jól döntött-e a kiadó... A száguldás szerelmeseinek e havi ajánlatunk a Burnout formájában érkezik, a címet valószínűleg egyik olvasónknak sem kell bemutatni. Sebesség, száguldás, adrenalin... A Simpson család sokak kedvence, akikkel ezután nem csak a TV-ben, moziban, hanem a mobiljukon is találkozhatnak a rajongók.

Burnout

Fejlesztő: EA Mobile Értékelés: 9/10

A Burnout széria óriási rajongójaként egyrészt epekedve, másrészt óriási elvárásokkal vettem kezembe a mobil verziót. Az eredeti, konzolokon megjelent részeket legfőképpen az irgalmatlan sebesség és a hihetetlen karambolok jellemezték, ezt átültetni a legkisebb játékplatformra szinte lehetetlennek tűnhet.

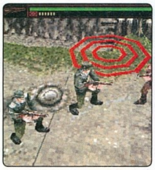
Akár az Instant Challenge-et, akár a World Tour néven futó karrier módot választjuk, a verseny indulása bizony le fog taglózni. Az autók kerekei füstöt árasztanak az induláskor, és csíkokat hagynak a gumik, mindez gyönyörűen megvalósított 3D-ben. A mobil verzióban csupán egyetlen ellenféllel kell

küzdenünk a pályán, de a civil autókkal és az akadályokkal karöltve bőven elegendő kihívást fog jelenteni. A versenyek típusai között vannak régi ismerősök és a mobilverzió sajátjai is: a klasszikus leszorítósdi mellett például az egyik új módban uralnunk kell az út egy bizonyos részét adott ideig a sikerhez. A versenyek általában rövidek, egy-két perc alatt könnyedén befejezhetőek, ám az aranyérem megszerzése már korántsem ilyen egyszerű a futamok jelentős hányadában.

A pályák kizárólag egyenes szakaszokból állnak, ám a változatos helyszínek miatt nem válnak unalmassá: a csendes hegyi utaktól a nagyvárosig sokrétű a választék. A grafikai megvalósítás kivételes, ráadásul hihetetlen gyors, egyszer sem találkoztam akadással. A remek külcsín a szuper játszhatósággal párosulva ellenállhatatlanná teszi a mobilos Burnoutot.

Medal of Honor Airborne

Fejlesztő: EA Mobile Értékelés: 8/10



A sikeres vagy annak ígérkező játékoknak ma már szerencsére törvényszerűen érkezik portja telefonra is, de néha a legkisebb platform kötöttségei miatt az eredeti forma maradéktalan megőrzése kivitelezhetetlen. Ez a tétel érvényesül a Medal of Honor sorozat Airborne című új részében is, hiszen egy FPS-t bajos lenne átültetni mobilra, ám ettől még készülhet jó játék.

A tengernyi második világháborúval foglalkozó program után lassan már kívülről fújhatjuk az összes hadszíntér eseményeit, ez esetben Szicíliában kezdjük kalandjainkat, majd Normandiába vonulunk, aztán indulhatunk is Európa szíve felé. A hat pálya a lehető legváltozatosabb helyszínekkel rendelkezik, a lövészárkok poklától a városi harcig sok mindent megtapasztalhatunk. A feladataink sem nevezhetők unalmasnak, hol néhány légvédelmi ágyút vagy bunkert robbantunk, hol csak egyszerűen végigverekedjük magunkat az ellenségen, esetleg elvágjuk az utánpótlási vonalait. Ezekből a feladatokból egyébként egy pályán belül is több van, előrenyomulásunk közben kapjuk az újabb utasításokat. Számos fegyver áll rendelkezésre, a missziók során pedig kivétel nélkül mindenre szükség lesz a szorult helyzetekben, legyen szó akár géppisztolyról vagy kézigránátról.

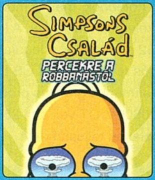
Nem lehet elmenni szó nélkül a grafika mellett, kellemes 3D megjelenítésben harcolhatunk, izometrikus kameraállásból. A robbanás effektek különösen szépek és a hozzájuk kapcsolódó hangok is jók. Az első, bevezető pálya után a játék kellemesen nehéz is, jó néhány órára biztos szórakozást jelenthet.

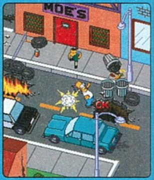
A Simpson Család

Fejlesztő: EA Mobile Értékelés: 7/10

A Simpson család kalandjait már meglehetősen régen követhetjük nyomon, számos játékverzió is megjelent és most végre megérkeztek a telefonunkra is.

A menüben a jól ismert főtéma fogad, a szokásos beállításokkal találkozhatunk, úgyhogy érdemes inkább belevetnünk magunkat a játékba. Homér kényelmesen tévézik kedvenc malacával, amikor értesül róla, hogy újra igen nagy bajba került, ez után már meg is kapjuk az irányítást és a feladatot, hogy kihúzzuk a pácból. Ennek során találkozunk a sorozat jó néhány ismert szereplőjével, ám a beszélgetés kis buborékokban megjelenő képekkel történik. E képek pedig az ismert mondást idézve többet érnek ezer szónál, így komolyabb fejtörés nélkül kitalálhatjuk a teendőinket. Eközben számos veszély leselkedik az általunk megszemélyesített szerencsétlen családfőre – ráadásul igencsak védtelenek vagyunk – tehát a menekülés lesz a legfőbb eszközünk.





Egy pillantás elég a játékra, hogy észrevegyük, a színvonal a lehető legközelebb van az animációs filmhez. A hangok egyszerűen remekek, szintén sokat adnak a hangulathoz, de sajnos túl sok nincs belőlük. Az egyetlen gondot talán a szavatosság jelenti, 30 perces időlimit van az egész játék befejezésére, ami három pályát jelent. Az időeredményünkön csiszolhatunk az újrajátszásokkal, ezt egy takaros listán számon is tartja a program. A játékmenet ötletes és a helyszínekre sem lehet panasz, csak tarthatott volna egy kicsit tovább a látogatásunk Springfield városában.

Tarts lépést a digitális világgal!

Hasznos tippek és trükkök
Tesztek, bemutatók
Vásárlási tanácsok, ötletek

Ajándék szoftverek a DVD mellékleten:
9 GB gondosan kiválogatott,
legális programkollekció minden hónapban!

www.cp.hu

Megjelent az új CHIP!

Exkluzív javítócsomag!

Windows-kúra

20 szuperprogram a méregtelenítésre

CSAK A CHIP MAGAZINBAN!

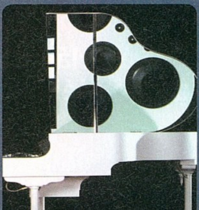
KERESSE A HÍRLAPÁRUSOKNÁL!

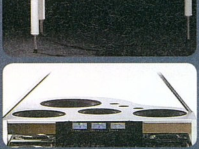
írta · Joshua

Baby Grand Master

Villanymozart hidraulikus lábakon

Ha olvasóink közt akad olyan, aki oly szerencsésnek mondhatja magát, hogy a kiszámíthatatlan sors kegyéből kifolyólag egyaránt tehetségesnek mondhatja magát a DJ-zés és a VJ-zés területén (továbbá saját, vagy rokonai jogán egyúttal multimilliomos is), nos, az kérem ne kutassa tovább, hogy képességei maximális kidomborításához mi is a legtökéletesebb instrumentum. A megoldást ugyanis mostantól tálcán kínálja a Gardner Post, és az ő legújabb üdvöskéje, a Baby Grand Master, ami csak elsőre tűnik minden idők egyik legizgalmasabb designjával megáldott (megvert?) fehér jazz-zongorájának – valójában egy brutális mennysiégű és minőségű funkcióval felvértezett "entertainment machine". Először is van benne két nem különösképp alsókategóriás Pioneer DVJ-X1 DVD-lejátszó, egy Edirol V-4 videomixerrel és három Marshal LCD monitorral megtámogatva. Ehhez jön egy hasonló kvalitású Allen and Heath Xone 92 audimixer, összesen négy darab, különböző méretű, brutális mélynyomóval, három közép/magas sugárzóval és persze két darab 1100 Wattos AB osztályú erősítővel. A vezérlő elektronika és mechanika leírásához viszont már tényleg kevés a szó – inkább javallott a http://www.babygrandmaster.com weboldalra többszöri rácsodálkozás. Az azért még mindenképp idekívánkozik, hogy a már alapból is végsőkig polírozott ultrareflekítv felületű instrumentumot természetesen kérhetjük hidraulikus lábakkal, villódzó neonfényekkel és extra lakkréteggel is... Hiába, ha az ifjú Amadeus annak idején egy ilyen full extrás Baby Grand Master birtokában turnézhatja végig Európa fejedelmi udvarait, valószínűleg nem csak a barokkosan strukturált elmékben hagy maradandó nyomot, hanem jó néhány rizsporos parókát is leugrat a hangerőtől halálra rémült kopaszok fejéről...





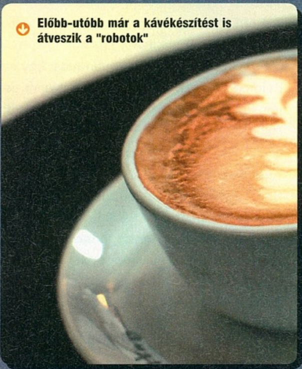
1-800-GOOG-411
Nagyon mobil Google

Már-már közhelynek számít, hogy mindannyiunk (?) kedvenc keresője, a Google immár nem cég, hanem intézmény – pláne a tengerentúlon. Hogy ez mennyire így van, jól mutatja, hogy a népszerű keresőszolgáltatás az USA-ban egy jó ideje már telefonon keresztül is elérhető, a tekintélyt parancsoló és legfőképp könnyen memorizálható 1-800-GOOG-411 szám alatt. Azt ugye mondanom sem kell, hogy semmi szükség hüvelyujjunk amúgy is túlságos igénybevételnek kitett inainak további inzultálására, mivel a rendszer kiváló hangfelismerő képességgel is rendelkezik... Vagyis elegendő pl. bemondanunk, hogy "Giovanni pizzériája", és a Goggle-ös fiúk (lányok?) máris küldik számunkra a linket SMS-ben – természetesen ingyen. Azon örökké telhetetlen geekeknek pedig, akiknek ez sem volna elég, ott van az invenciózus kazah mérnökök legújabb apró csodája, a Google Map integráció. Mindezt nemrégiben megfejelték azzal is, hogy ha keresett név után bemondjuk azt, hogy "Map It!" akkor a térképre is felteszi az ominózus helyet -pontos GPS koordinátákkal, természetesen ingyen. Az hogy, a Google Phone segítségével közvetlenül a térképről (!) is hívhatjuk a kiszemelt lokációt, mondhatni már csak hab a tortán, még ha kis hazánk átlagfelhasználóinak technológiai penetrációs szintjét ismerve nem egészen evidens is.

Szuperautomatizált kávécenterek
Miriád koffeinfüggő egyidejű élvezete

Szereted a kávét? Expresso, vagy capuccino? Esetleg hidegen, jéggel, forrón, fűszeresen izzó melanzzsal, a maga nyers keserűségében, vagy netán édes brazil likőr formájában? Megelégszel az előre csomagolt tömegtermékkel, vagy egyike vagy azon keveseknek, akik lassú tűzön saját maguk pörkölik a napi hörpölnivalót? Mert bizony erre is van lehetőség (ráadásul a "végtermék" bolti árának töredékéért), és nem is kell hozzá különösebben sok: zöld kávébabszemek, megfelelően magas hőfok és persze kellő eltökéltség a tökéletes mixtúra kikísérletezéséhez. Kezdőknek javallott a http://www.u-roast-em.com/ weboldal felkeresése, ahol is igazi kávéipari veteránoktól kaphatnak tanácsokat a témában – természetesen első kézből.

Azoknak viszont, akik sajnálják az időt az élet eme korántsem lebecsülendő élvezeti faktorának maximumra kalibrálásától, továbbra is marad a kávéautomata... Szerencse a szerencsétlenségben, hogy itt is akadnak olyan "önzetlen" emberek, akik levéve a terhet a részletekkel nem igazán törődő mezei fogyasztó válláról minőségi módon automatizálják az ominózus processzust. Például okáért itt van az amerikai illetőségű JL Hufford Coffee & Tea amelyben minden valószínűség szerint a pénzügyi gondokkal küszködő Star Trekből szélnek eresztett vizionáriusok dogoznak együtt olyan hardcore koffeinfüggőkkel, akiknek önkéntelenül is kitágul az orrlyukuk az olyan kifejezések hallatán, mint pl. a Guatemala San Pedro Atitlan, vagy a Malawi Mzuzu. Másképp hogyan is magyarázhatnánk az olyan mesteri szerkezetek létét, mint amilyen pl. Jura-Capresso Impressa Z6, ami azt is lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy pontos hőmérséklet, erősség és méret szerint készíthesse el saját rögzíthető kávéprogramját? De ez még mind semmi: a beléplántált mesterséges intelligenciának köszönhetően a fejlettebb modell, a J-C Impressa F9 természetesen dinamikusan adaptálódik is.



Előbb-utóbb már a kávékészítést is átveszik a "robotok"

Ha a gondosan eltárolt és analizált felhasználói minta azt jelzi, hogy a vasárnap délután a francia vaníliás capuccino, hétköznap este pedig a szerény véleményem szerint krémesen rémes decaf café au lait van soron, akkor bizony ő bátran rákérdez, hogy azt főzhet-e? Ez külsőségeiben már tényleg közelít a Star Trekben látott replikátortechnológiához, más kérdés, hogy dilíthiumkristályok energizálta molekuláris mátrix helyett egyelőre még meg kell elégednünk a jó öreg mechanikus komponensek olajozott együttműködésével, az időről időre utánpótolandó nyersanyagokról nem is szólva (ó, barbár idők!).

Nem baj, tudunk várni, és szerencsére (?) van is mire: akár kér belőle az emberiség, akár nem, eljövőben van a GPS és RFID technológiával felruházott kávéautomaták kora. A JL Hufford Coffee & Tea-nél mindenesetre máris olyan "mobil-szenzitív" modellek állnak fejlesztés alatt, amelyeknek telefonunk gyorsbillentyűjével üzenhetünk, hogy hamarosan hazaérünk, kezdjen el szorgalmasan őrölni és főzni. Természetesen alaptartozék lesz az Internetes hálózati kapcsolat is, hogy a kevésbé invenciózus fogyasztók se legyenek kénytelenek nélkülözni a legjobb recepteket. Sőt, a derék amerikaiak máris olyan "szuperautomatizált kávécenterek" létét vizionálják, amelyek több száz, vagy akár több ezer koffeinfüggőt szolgálnak ki egyszerre – természetesen mindet az egyedi igényeik alapján.

Megfizettek, mérgezett nyálú zöld bestiák!
Szükség van-e ÁFA-ra a WoW-ban?

A virtuális világokban szerzett nagyon is valóságos jövedelmek megadóztatásának ötlete nem új keletű ötlet: időről felmerül az állami adóbehajtó gépezet droidjainak túlfókuszált elméjében, elég csak a hazai "szakemberek" immár hosszabb múltra visszatekintő, online szerencsejátékokkal kapcsolatos szerencsétlenkedésére gondolnunk. Kis hazánkban ugyebár ehhez se paripa, se fegyver (meg különben is túl sok szellemi outputot igényelne az ez egész), azonban a világ más tájain az elhatározást általában tett is követi... Például okért az MMO őrülettel sejtszintig megfertőzött Dél-Koreában a derék hivatalnokok nemrégiben úgy döntöttek, hogy az ÁFA megfizetése alól ezentúl a kereskedelmi tranzakciókat lebonyolító Second Life, World of Warcarft, stb. játékosok sem mentesülhetnek, vagyis a vektoralapú Pontiac, a pixelóceán partján álló, igényesen feltextúrázott villa, ill. a feltápolt karakterek és mágikus tárgyak után ugyanúgy meg kell fizetni az adót, mintha fizikai megfelelőjük esetében.

Az egyetlen könnyítés, hogy mindez csak a legalább évi 6 millió koreai won (kb. 6500 dol-lár) online forgalmat lebonyolító személyekre vonatkozik. Személy szerint azért szívesen megnéznénk egy olyan, adóhivatal által lepecsételt számlát, ahol az "adásvétel tárgya" mezőben az áll, hogy "25. szintű félork harci szerzetes, többszörösen megbűvölt páncélzattal és fegyverzettel, egyéb mágikus extrákkal"... Ha valakinek esetleg birtokában volna valami ilyesmi, kérjük ne habozzon a másolatát elküldeni a szerkesztőség címére – ígérem leközöljük, és (a jó ízlés határain belül) nem leszünk hálátlanok.

Hardver mentőöv

írta · Cray

MELEGEDÉS ÉS TÁP

Hy!

Lenne két problémám:

1) Új gépet vettünk, és az eladó „véletlenül" kihagyta a tápot, ezért leragadtam a mercury 350W-os tápomál. Ezt minél előbb ki kéne cserélni, és egy jó, megbízható táp kéne, kb. 450W-os 10-15 ezer Ft-ért. Te mit ajánlanál?

2) Az alaplap, és a gép nagyon melegszik, és nem tudom, hogy lehetne lentebb vinni. A lap, és a teljes gép „átlaghőmérséklete" 55C° körül van. A videokártya is ventillátor nélküli, és szerintem a táp is izzad. Tudnál valami megoldást ajánlani? Előre is köszönöm: Maxx

Kedves Maxx!

Könnyebb lenne korrekt tanácsot adnom, ha leírtad volna a géped paramétereit, ennek hiányában az összeghatár alapján fogok tápot javasolni. Bruttó 15 darab ezresért 450W körüli Zalman, ASUS, Sirtec vagy Chieftec ajánlható. Az általánosan melegedő gépre többféle megoldás van. Legegyszerűbb és legolcsóbb egy vagy több 8-12 centis kiegészítő ventilátor (attól függően milyen fér be) telepítése a házba. Szedd le az oldallapot, és keresd meg, hogy a házon hol van lehetőség elhelyezni a szélkavarókat. A ház elülső oldalát is vizsgáld meg (belülről), mert a legoptimálisabb megoldás, ha két ventillátort úgy sikerül elhelyezni, hogy az előre szerelt darab a ház elől szívja befelé a friss levegőt, a ház hátulján a kollégája pedig hátrafelé fújja ki a meleget. Ilyenformán relatív olcsón átszellőzteted a házat. Extraként esetleg beépíthetsz az egy-egy ventilátor helyett kettőt-kettőt (ha van rá hely), plusz lehet kapni előlapra szerelhető (3,5 hüvelykes) ventilátor-szabályozó panelt, amivel a zajártalmat csökkentheted. Ez a megoldás 4 darab légkavaró esetében már nagyon ajánlott, lévén négyen már igen tetemes zajt produkálnak, nem beszélve arról, hogy nem minden esetben van szükség arra, hogy az összes propeller maximális fordulaton teperjen. Ha játszol, és dörögnek a sorozatok, robbannak a gránátok (a gép meg izzad, keményen), akkor húzd fel az összes ventit maximumra, úgy sem hallod a játék zajában. Ha viszont netezel, vagy házit írsz Wordben (a gép pedig hűsöl), akkor tekerd le a fordulatszámot, mert hosszútávon nagyon idegesítő tud lenni a 4 „turbina" által keltett zaj.

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVÉL

Hello hi all!

Na az a problémám, hogy van most egy nividia geforce 6600gtx-em, nemtom milyenre cseréljem le? Tudnál-e ebben segíteni? Előre is thx! VZ

Kedves Olvasóim!

Ehavi elrettentő levelünket olvashattátok... Mielőtt megkérdezi valaki, hogy miért: se konfig leírás (honnantól lenne kiegyensúlyozatlan a gép?), se árkategória.

PROCI KÉRDÉS

Hy PcGuru!

Van egy Intel Celeron D 335-ös (2,8 Ghz) processzorom és szeretném, ha megtudnátok mondani, hogy mekkora ennek a legmagasabb hőmérséklete amit még kibír, illetve mennyire állítsam a BIOS-ban ezt az értéket, mert az Intel oldalán minden fönt van, kivéve ez. Válaszotokat előre köszönöm: Hódos Tamás

Kedves Tamás!

Általánosan 75-80 fok felett már egészségtelen procit hajtani hosszú távon, szerintem ennyire állíthatod a riasztási értéket is.

MODEM

Hello !

Abban szeretném segítségeteket kérni, hogy milyen modemet vegyek, ez nem is olyan hardveres probléma hanem inkább hálózati, ugyanis az a modem amit a szolgáltatótól kapok, nem nagyon bírja a terhelést, 1 hónap után megadta magát, most kihozták a 2. modemet de attól tartok hogy 1 hónap múlva ugyan az lesz a sorsa. Ezért szeretnélek megkérdezni benneteket hogy tudnátok-e ajánlani valamilyen modemet, amivel nem lenne ilyen problémám, ha tudnátok segíteni nagyon szépen megköszönném mert így nem tudok állandóan online módban maradni, nagyon fontos lenne, segítségeteket előre is köszönöm!!! Gergő

Kedves Gergő!

Sajnos nem írtad le, hogy milyen típusú internet-kapcsolatról van szó (kábel vagy ADSL), így konkrét típusokat sem tudok javasolni. Viszont fontosnak tartom megjegyezni, hogy modemek nem szoktak csak úgy sorban megdögleni, szerintem a hibát ne a modemben, hanem valahol máshol keressétek. Megfontolandó egy teljes vonalvizsgálat kérése a szolgáltatótól is.

SZÁMOS KÉRDÉS...

Sziasztok!

A tanácsotokat szeretném kérni a gépem fejlesztéséhez, illetve egy nemrég vásárolt alkatrész beüzemeléséhez. Nos a konfigom: ABIT AA8XE alaplap, LGA775 Intel Celeron 3.06 GHz, 2x 512 MB DDR2 533mhz, Radeon x700 256mb, Samung 200 GB SATA winyó, LG DVD író 400W táp. A tápot majd mindenképpen le kell cserélnem, mert asszem Codegen, de nem biztos. Az lenne a kérdésem, hogy ebbe az alaplapba bele lehet-e rakni egy duplamagos Intel procit? A dobozra az van írva, hogy 1066 FSB és ahogy elnéztem az árlistákat, a procikhoz is ilyen van írva, ezek szerint akkor működni fog? A memóriám 533mhz-es de az árlistákon nem igazán látok már ilyet, ha belerakok egy 667mhz-est az nem fog stabilan menni ugye? A legkényesebb témát ezen téma végére hagytam a videokari.... szeretnék dx10-esre váltani de nem igazán tudom követni mostanság az eseményeket, nos ha tudnátok ajánlani egy jó ár/teljesítmény értékűt akkor megköszönném. Összeget nem tudok írni, mert még nem tudom mennyi lesz rá, ez csak amolyan felderítési stádiumban van, minden kategória érdekel. Alkatrészek szempontjából a gép természetesen játékra készül. Másik problémám hogy van az a 200 GB-os Samsung winyó, ami valahogy nem akar rendesen működni, sokkal lassabb mint a régi volt

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

(IDE). Már a BIOSban való beállításnál is gondok voltak, ugyanis auto módban nem ismerte fel, utána meg a DVD olvasót nem látta, a winyót igen, és még 1 mobilrack-et is szeretnék beüzemelni + mi az a SATA 3Gb és SATA 1.5 GB mód, amit a jumperrel lehet állítani? Ehhez szeretném a segítségeteket kérni, amit előre is köszönök! További élményekben gazdag és szép nyarat nektek! Bounce

Kedves Bounce!
Akkor sorban. Jói érzed, a tápot mihamarabb nyugdíjazd. Többen kérdeztétek, mit lehet csinálni az ilyen régi, kigányolt tápokkal. Volt kollégámat vagyok kénytelen idézni: fessed pirosra, szakadéknak háttal állva, balkézbe fogva, jobb váll felett erősen meglendítve, utána nézve és hangosan röhögve... Az AA8XE ABIT a gyártó honlapjának tanúsága szerint nem támogatja a kétmagos procikat. Memóriából vehetsz gyorsabbat, menni fog kisebb sebességen is, VGA-ügyben pedig ajánlom a 07/07-es illetve 07/09-es számokban megjelent tesztjeinket szíves figyelmedbe. A Samsung HDD-re annyit tudok mondani, hogy ha most jól működik és sikerült rendesen beállítani, akkor annak semmi baja, nem kell vele sokat törődni a továbbiakban. A mobilrack-ek rejtélyes SATA jumpereivel kapcsolatos kérdést pedig most elpasszolnám...

GRAFIKAI HIBÁK

Hello mindenkinek, remélem nem sültök meg ebben a melegben!
Van egy kis gondom. Amikor Guild Warsozok néha előtűnik néhány nagyon ronda grafikai hiba (csatolok képet is, hogy lásd) Mostanában egyre többször és nem csak elrondítja a szép tájat, de nagyon belassul (5-7szer lassabban töltődnek a pályarészek, ami itt nagyon idegesítő). Rájöttem hogy az nv4_disp illesztőprogrammal van a baj, ami az 5200asoknál szokott előfordulni. (Geforce fx5200 tornado kártyám van) Rákerestem a googleban, ahol találtam egy oldalt, ahonnan le lehet szedni ennek a bugnak a javítását. http://www.nvidia.com/object/winxp_2k_81.98.html Csak az a baj, hogy ez a driver már régi és nem tudom, hogy az újabbra rátelepíthetem-e vagy hogy hogyan telepítsem rá. (Pl. szedjem le előtte a régit vagy ne, vagy feltegyem-e a régit, utána az újat?) Ebben kérném a segítségeteket, lehetőleg minél gyorsabban. Thx by Soldi

Kedves Soldi!
Hagyd fenn a jelenlegi driveredet, és bátran tedd rá a javítást.

SOK-SOK KÉRDÉS...

Tisztelt PC Guru!
Már egy ideje halmozódnak problémáim, amiket nem tudok megoldani, ezért fordulok hozzátok. Szeptemberben lesz egy éves a mostani konfigom, ami nem valami bivalyerős, de nekem megfelel. Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem és problémám. Konfigom: Asus A8N-SLI SE alaplap, AMD Athlon 64 3500+proci, Geforce 7300GT 256MB, Maxtor 40GB HDD (kicsit már kevés), PQI 512DDR2 400MHZ RAM, LG GSA-4163B DVD-RAM, LG GCE-8525B CD-RW, Hauppauge WinTV 2000 Tunerkari, AeroCool 450W Táp, két szintén AeroCool házhűtő és egy Genius C-Media CMI8738/C3DX Audio Device ideiglenesen.
1. Na mármost, a legnagyobb problémám az, hogy az összeszerelés és a Windows újratelepítése után lassan előjött egy idegesítő alkalma-

zás: drwtsn32. Ez asszem a Windowsban lévő drwatson-féle cucc. A gond az, hogy időnként (egy nap akár 5x is) előjön, hogy a drwtsn32 hibát észlel, ezért leáll. Lemégséztem, aztán az egész asztal lefagyott, az egérmutató pedig töltést jelzett. Rájöttem, hogy ezt az alkalmazást a feladatkezelőben a folyamatoknál le tudom állítani, ekkor az egész explorer újból indul és egyelőre OK. Csak hogy mindez egy kis idő után ismét előjön és minden kezdődött elölről. Csináltam egy Windows reinstallt, de a proci driverét manuálisan telepítettem, ugyanis észrevettem hogy 64 bitest akar telepíteni, holott 32 bites. Windows XP-t használok sp2 javítócsomaggal. Kiválasztottam a 32 bites drivert és felraktam, és probléma megoldódott, (egyelőre) de egy-két hét után minden újból előjött! Gondoltam, hogy valamilyen program csinálja ezt, de hát szinte ugyanazokat a jól bevált bug mentes cuccokat használom, és nem sűrűn rakok fel újakat, ráadásul a régi konfignál semmi gond nem volt velük.

2. (Ez lazább lesz) A PQI memom mellé ha beszerelek egy ugyanilyen márkájú és méretű, csak 533MHZ-en működő memot, akkor ezek fognak duálban nyomulni? Szerintem igen, de nem árt, ha megerősítitek kételyeimet.

3. A 450W-os AeroCool táp elegendő lesz, ha veszek még egy 160 gigás sata2 Maxtort?

4. Az alaplapi hangkártyám nem működik, a vétel után 2-3 hónappal elromlott. Azért elég kicsi az esély szerintem egy integrált hangkártya tönkremeneteléhez, ráadásul MINDENT kipróbáltam hogy hangra bírjam, de semmi. Se hang, se mikrofon. Szerintem csak a jótállás fog ezen segíteni, de ha van véleményetek, azt is szívesen várom!

Remélem tudtok segíteni ezen problémáimon, mert nagyon fontos lenne. Válaszotokat előre is köszönöm!

Köszönettel: RJY

Ui. Ha lehet, akkor először e-mailben válaszoljatok! Jó az újság csak sok a helyesírási hiba, és gyakran előfordul (pl. különszámoknál) a CRC hibás DVD! Ezeken javítsatok valahogyan! Még1X THX!

Kedves RJY!

A doktorwatsonra nincs konkrét ötletem, jómagam még nem nagyon találkoztam hasonlóval, illetve olyannal nem, amikor egy reinstall ne segített volna a problémán. A mostani memóriamodul mellé vedd meg a gyorsabbat nyugodtan, mindkettő a lassabb modul sebességével fog üzemelni. Hogy dual-ban menni fog-e, azt nem lehet garantálni egyetlen párosítás esetében sem, valószínűleg menni fog, de ciánt nem szednék rá. A 450-es AeroCool a közhiedelemmel ellentétben nem rossz táp, nyugodtan szereld be a plusz winyót, el fogja bírni. A döglött alaplapi hangkártya valóban garanciális téma, ha semmivel nem sikerült szóra bírni. A mellékletekkel és DVD-kel kapcsolatos észrevételeidet továbbítottam az illetékeseknek.

FAGYÁSOK

Hello!

Lenne egy kérdésem a gépemmel kapcsolatban. Egy ideje rendszeresen fagyogat a gépem, jó pár fagyás után kék halállal be is döglik. A BIOS-ban ellenőriztem az áramfelvételt, a 12 volt helyett 12,4-12,5 értékekkel találkoztam. Erre vettem egy új vinyót+tápot, mert gyanakodtam a vinyóm sérülésére is (kissé kattog néha). Az áram felvétel még mindig ugyanannyi, legalábbis BIOS szerint. A kérdésem az lenne, hogy a HDD SCAN programmal ellenőrzött régi vinyón talált bads részek okozhatják-e a fagyásokat. Vagy a memóriával lehet a baj, vagy esetleg valami mással? Lehet hogy ez a levél nem sokat segít a probléma feltárásában, ebben az esetben légy szíves írd meg válaszként ha lehet, hogy mire lenne még szükség. Milyen programokat érdemes használni a memória teszteléséhez, használható e a vinyó bad sektorral esetleg elkülönítve azokat a többitől valamivel.

Köszönöm: SzG

Kedves SzG!

Az a plusz 0,4-0,5V még nem egetrengető, de legalábbis nem kellene, hogy fagyást okozzon. Ennél valamivel nagyobb mértékű feszültségingadozást is el kellene viseljen a CPU gond nélkül. HDD ellenőrzésre én két fajta programot használok. Az egyik a Maxtorokra való PowerMax, amely a Maxtor honlapjáról letölthető. A másik elvileg IBM-Hitachi HDD-khez lett tervezve, de eléggé korrektül használható a Maxtoron kívül minden egyéb márkára is, ez pedig a DriveFittnessTest, vagyis röviden DFT. Ez a gyártó honlapjáról szintén beszerezhető. Memória tesztelésére én a memtest86+ nevű progit ajánlom. A bad-sectoros HDD-t nem túl egészséges tovább használni, lévén a bad-sector olyan, mint a patkány: ott szaporodik, ahol nem kéne, ezáltal veszélyezteti a lemezeken lévő adatokat.

KONFIG BESZERZÉS

Kedves Cray!

Kérdésem lehet, hogy sokszor feltűnt már az újság lapjain, mégsem tudok mást, akitől tanácsot kérhetnék. Fejembe vettem, hogy ezeréves gépemet bizony jól kicserélem egy olyan csúcsjárgányra, ami még sok évig bírni fogja mindenféle jó alatt, emiatt pedig most nem nagyon húzok felső költséghatárt (mondjuk azért 200 000 fölé nem nagyon szeretnék kúszni).

Eddig tervezett konfigom a következő:

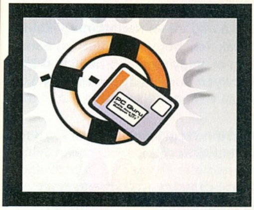
Core 2 Duo E6420; ASUS P5B alaplap; MSI NX8800GTX 768MB GDDR3 PCIe VGA/TVO/Dual-DVI; egyelőre 2x512 MB RAM-mal, ami később két gyorsabb 1GB-os Kingmax váltózatra lesz cserélve, illetve egy már meglévő 450 wattos Mercury tápegységgel.

Első kérdésem rögtön ez utóbbiból ered: bírja-e a táp ezt a konfigot (két összesen 400GB méretű merevlemezzel)? Gátolják/lassítják-e egymást a működésben a megnevezett alkatrészek esetleges teljesítménykülönbség miatt? (Ha igen, mi a gyenge pont, és mit javasolsz helyette?) A legfifikásabb kérdésem pedig a videokártyával kapcsolatos. Mivel úgy szeretnék gépet fejleszteni, hogy elkerüljem az évenkénti újraépítést, szeretnék egy tartósan jó modellt beszerelni. Olvastam azonban, hogy a DX10-es csúcskártyák brutális teljesítményük mellett azért elég sok hibával is rendelkeznek. Mennyi idő lehet ezt kijavítani? Várható-e újabb modell az elkövetkező fél évben (úgy hallottam az ATI még most fogja csak piacra dobni a csúcskategóriát célzó modelljét)? Érdemesebb-e ATI kártyát venni (szintén kiművelődtem, hogy a mostani csúcskártyájuk technológiailag jobb, mint a GeForce-ok, csak sokkal kevésbé kiforrottabb) arra számítva, hogy később felülkerekedik vetélytársain? És ha már itt tartunk, érdemes-e várni még egy kicsit, míg a DX10-es technológiák biztonságos fejlettséget érnek el? Semmiképpen sem akarok úgy járni, hogy megveszek egy méregdrága kártyát, és egy hétre rá kijön egy feleannyiért, és dupla annyit tud... Levelemet nem muszáj belerakni az újságba, elég egy válasz e-mail (tudom hogy jó hosszú lett), azt viszont ha lehet minél hamarabb... Válaszaidat előre is köszönöm!

Tisztelettel, M. Vince.

Kedves Vince!

A konfig elég erős, ezzel pár évre valóban letudhatod a gépfejlesztés nyűgjét. De könyörgöm: a 450-es Mercury-t azonnal vágd ki a kukába... Helyette legalább 500, de inkább 550W-os minőségi tápegység beszerzését javaslom (Chieftec, Enermax, ASUS, Coolink, Zalman, OCZ, FSP). A VGA-van kapcsolatban olyan jövőre vonatkozó kérdéseket tettél fel, amelyekből az látszik, hogy szeretnél nagyon biztosra menni. Én sajnos nem tudok neked ezekre a kérdésekre kielégítő választ adni, de egy dolog biztos: az aktuális csúcskártyák megvásárlása után minden esetben igen nagy nyugalommal lehet a következő 2-3 év elébe tekinteni, pillanatig sem tartván attól, hogy esetleg kevés lesz a kraft... Neked is ezt javaslom: ruházz be keményen, aztán dőlj hátra és élvezd a minőséget, ne pedig azon aggódj, hogy „jajj, mikor fog elavulni, amibe most fektettem százezreket".



Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

KÉSLELTETETT ÍRÁS

Sziasztok!

Ha a mobilrackem (secondary, slave) folyton azt írja ki, hogy a „késleltetett írás nem sikerült a kötetben, minden információ elveszett, a problémát valószínűleg hardver hiba okozza, vagy a hálózati kapcsolat hibája", melyik hardver lehet a ludas? (Már több winyót kipróbáltam a rackben és mindegyikre ezt írja ki a gép.) Ami a szomorú, hogy ezek után rögtön elveszti szem elől a dvd-olvasót és a mobilrackben lévő vinyót is. Mintha be se lenne kötve.

Megoldási javaslatotokat nagy lelkesedéssel várom emilben, vagy újságban egyaránt.
üdv,
Kiss Arnold

Kedves Arnold!
Ebben a mobilrack érintkezői és/vagy elektronikája a hibásak. Sajnos általános tapasztalat, hogy egy mobilrackben használt vinyó sokkal kevésbé stabil működésű, mint amikor közvetlenül kötik rá egy IDE vagy SATA csatira. Ennek egyrészt az az oka, hogy minden toldás újabb bizonytalanságot visz be, másrészt az, hogy a rendszeres napi használat során a csatlakozók kopnak és koszolódnak. E kettős hatás eredménye, hogy kisebb kontakthibák lépnek fel, ami bizonytalanná teszi a rendszert.

A megoldás direkt bekötés az IDE csatlakozóra, vagy fiókcsere, illetve a csatlakozók alapos kitisztítása és ellenőrzése, ami valamennyire (de sajna soha sem teljesen) visszafiatalíthatja a rendszeredet.

SOK PROBLÉMA

Van egy pár (ha igazat akarok mondani SOK) gondom a gépemmel, de csak a súlyosabbakat mondom el:

1. Nagyon gyakran (!) lefagy az Explorer, és a tálca, de nem párhuzamosan, hanem külön-külön, tehát ha lefagy a tálca, attól még a net és az asztal rendesen műkszik (de sztem ennek is a net az oka) csak a proci 100%-on van, és a CTRL, ALT, DEL nem segít (csak az újraindítás).
2. Nagyon (!) sok az előugró ablak (továbbiakban: ea), és nemtom mi ennek az oka. (Az ea védelem szintje is magas de még így is.) Ezek nem kis reklámok, hanem nagy méretű és angol oldalak, amiket nagyon gyorsan betölt, és nem egy címnél jönnek be hanem mindig (ezekből arra következtetek hogy vhol elmentette az eakat), és mindig ugyanaz a kb. 5 oldal (az egyik többször) jön be. (Nagyon idegesít, mert van hogy 2 percenként bejön egy ea.)

3. A gépem vírusfertőzésben szenved, és próbáltam irtani Avirával (jó hogy volt a mellékleten mondtam elsőre), ami elég keveset talált, és amikor egy nagyobbat irtott (sztem csak akarta) újraindult a gép. Ezután (mások ajánlására) letöltöttem a NOD32 30 napos tesztverzióját, és az letörölt kb. 10 db trójait (köztük egyet ami a system32 mappában volt, és minden indításnál kijelzi hogy hiányzik). Majd örültem hogy meggyógyult a gépem, és le is töröltem a NOD-ot (az Avirát nem), de 2 nap múlva az Avira kijelzett egy vírust, és nem tudtam vele mást csinálni mint karanténba tenni, de mikor megnéztem a karanténokat nem volt ott semmi, és rendszeresen kijelzi a vírust (mindig ugyanazt), de más mappákban amik NEM IS LÉTEZNEK (vagy rejtettek)? Tehát a doc&set-ben két mappám van és ide mutat az Avira, mert szte több is van ott.
Ezeknek a végén felteszem egyszerű kérdésem: Lehet ezzel mást csinálni, mint újratenni a Windowst?

(Ezt nem szeretném, mert nem akarok megválni a cuccaimtól.)
Előfizetőtök és rajongótok:
Roland

Ui. Sztem én megdöntöttem a ( )-es kifejezések számát egy E-mail-ben, és az is lehet hogy még nem kaptatok ilyen hosszú levelet sem, ezért inkább vágjatok ki belőle, csak nagyon kérlek válaszoljatok!
Jó az újság! (naon)

Kedves Roland!
1. 2. Szerintem az első két problémád közös tőről fakad. Mindenféle reklám és kémprogramok telepedtek be a gépedre, amelyek miatt olykor úgy érzed, mintha lefagyna a rendszer. Ezek közül némelyik még a Feladatkezelőt is képes letiltani, csak azért, hogy őt nehezebb legyen azonosítani és eltávolítani.
Ajánlom tehát, hogy a víruskeresőd mellé szerezz be néhány kémprogram keresőt is. Az egyik ilyen az AdAware, amelynek nemrég adták ki a 2007-es új kiadását. Innen a freeware változat is letölthető a tábla alján levő gomb lenyomásával.

A problémád ezzel természetesen nem oldódik meg. Én az ilyen felbukkanó ablakok kivédését úgy oldottam meg, hogy egyrészt rendszeresen keresem és gyilkolom a gépemre bejutott reklám és kémprogramokat, és emellett nem az Internet Explorert használom, hanem az IE motorját alkalmazó AvantBrowser programot, amely meglepően hatékonyan véd meg a felbukkanó ablakok többségéről, ha ezt előírom a számára. Az ingyenes progi természetesen magyarul is tud és innen letölthető: http://www.avantbrowser.com/

További alternatíva lehet a Firefox vagy az Opera böngésző használata.

És természetesen rendszeres vírusellenőrzés.

3. Ez talán nem a reklám helye, de szerintem érdemes lenne 4000 ruppót beruházni egy NOD32 student licencbe, és ezzel egy éves előfizetést kaphatsz, amit nem kell havonta buzerálni. Más programokat is ajánlhatnék hasonló árban (pl. VirusBuster), de ezt már ismered, ráadásul jó, gyors és hatékony.

Ami a rejtett fájlokat illeti, helyes a meglátásod. A karantén mappát minden víruskereső szereti elrejteni, a túlzottan öntevékeny felhasználó nehogy visszahozogassa a fertőzött fájlokat.

Ui. Ne hidd, hogy csúcsot döntöttél. A leveled valóban nem egy pársoros Haiku, de azért messze van az elviselhetetlenül hosszútól. (A lapba azért egy vágott verzió kerül, s még így se lett rövid, de ez a rovat pontosan arra van, hogy olyanok legyünk, mint az úttörők, ahol tudunk, segítünk… – Joc)

OLLA, OLVASÓK!

Megint kifogott rajtunk a lapzárta időzítése, hiszen amikor ezt írom, még van pár nap a tábor kezdetéig, viszont amikor olvassátok, már régen túl leszünk rajta. Ebből az éles elméjűek azonnal leszűrhették, hogy most nem fogtok élménybeszámolót olv... azaz dehogynem fogtok, kicsit megkurtítottuk ugyan a Levrovot, de semmiképp nem szerettük volna, ha kimarad, így Bate írt nektek egy kis élménybeszámolót. Csak lapozzatok!

CUKI, CUKI VAGYOK, LÁ-LÁ-LÁ-LÁ-LÁ-LÁÁÁ

Konnichiwa Zak!

1: A Civ4 kiegészítője PC-n megjelenik? És ha igen mikor?

2: Lesz valamikor poszter a PC Guruban? (szeretném)

3: Van msn-etek? Ha igen e-mailban elküldhetnéd (nemvok olyan zaklatós típus szerencsére)

4: Mi a kedvenc együttesed?

1. Itt most nem biztos, hogy tudom, mire gondolsz, a legutóbbi kiegészítő (Beyond the Sword) már megjelent, másikról meg nem hallottam. Ellenben ha a Civilization Revolution-re utaltál, az egyrészt nem kiegészítő, másrészt meg pont az a lényege, hogy konzol-only.

3. Én speciel nem használok msn-t, valahogy nem jött be akkor néhány éve, amikor először (és azóta is utoljára – hiába, én már csak ilyen következetes vagyok) rápillantottam.

4. Kedvenc együttesem a Cuki Lány! (Na jó, lebuktam, még azt sem tudom, mi a rendes neve.)

2. Mindent megválaszoltam? Akkor menjünk tovább...

A PIAC TÖRVÉNYE

Hello Zak!

A 2007.08-as GURU-ban HOOZY arról írt hogy összetört a BroodWar CD-je és nem tudja hol vegyen másikat. Javaslom neki **** (megtalálod a reklámját az újságban...) SC+BW 2990 Ft. **(Na én viszont nem javaslom, annyi ingyen reklám után, amit ez a cég tőlem kapott, még mindig nem ajánlották fel, hogy mondjuk küldenek egy Lich King-et, vagy legalább néhány GC-t.) (Figyelitek, milyen durcis napom van ma?)**

A GURU legyen veletek.

Kezdek visszatérni régi jó szokásomhoz, hogy elkeverem a küldő nevét. Bocsánat.

]{REDENC, UTÁN SZABADON

Sziasztok gurusok.

Az augusztus 31.-ei számhoz a teljes játék nem lehetne egy Splinter Cell? (Csak kérdés volt.)

Üdv és köszi: Vincze]{ristóf

A Splinter Cell drága játék, fogtuk inkább a pénzt, és odaadtuk egy piackutató cégnek, akik azt bírták kikutatni, hogy ebben a nyári kánikulával megtámogatott erdőtüzes időszakban sokkal jobban fogtok örülni a tűzoltókról szóló teljes játéknak. Remélem örültök, hogy ilyen tudományos alapossággal viszonyulunk a teljes játékok kérdésköréhez. (Na itt még ma bajok lesznek, nem csak durci vagyok, de kezdek szemét módon vicceskedni... valaki fogjon vissza!) Ja és látom megihletett]{edvenc]{redencünk nevének írásmódja.

PUHATOLÓZÁS

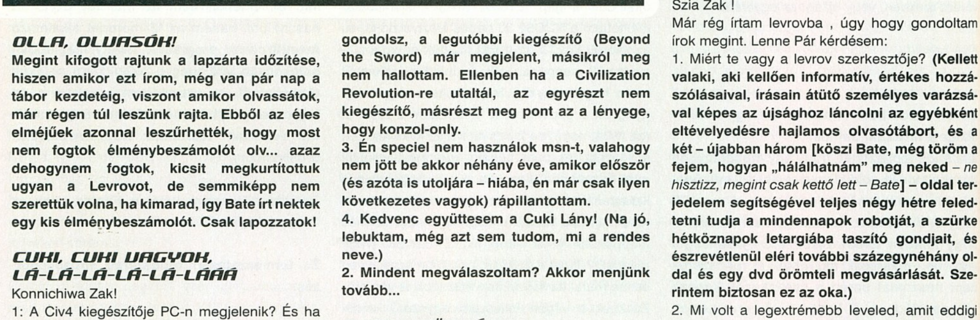
Szia Zak !

Már rég írtam levrovba , úgy hogy gondoltam írok megint. Lenne Pár kérdésem:

1. Miért te vagy a levrov szerkesztője? **(Kellett valaki, aki kellően informatív, értékes hozzászólásaival, írásain átütő személyes varázsával képes az újsághoz láncolni az egyébként eltévelyedésre hajlamos olvasótábort, és a két – újabban három [köszi Bate, még töröm a fejem, hogyan „hálálhatnám" meg neked** – *ne hisztizz, megint csak kettő lett – Bate*] **– oldal terjedelem segítségével teljes négy hétre feledtetni tudja a mindennapok robotját, a szürke hétköznapok letargiába taszító gondjait, és észrevétlenül eléri további százegynéhány oldal és egy dvd örömteli megvásárlását. Szerintem biztosan ez az oka.)**

2. Mi volt a legextrémebb leveled, amit eddigi munkásságod alatt kaptál? **(El fogom árulni, de előbb egy kis interaktivitás: ti mire szavaztok, számotokra az elmúlt mondjuk egy év levrovjai közül melyik volt a legemlékezetesebb levél?)**

3. Mikorra kell elkészülnötök a cikkeitekkel, azaz mikor van lapzárta?



4. Mi alapján döntöd el, hogy melyik levelet teszed az újságba?
üdv: Dömi Gery
Jó az újság, de mégjobb a levrov. **(Úgy van, ezt már kitárgyaltuk az 1. pontban is.)**

Rég volt már kulisszatitok, cibáljunk egy kis leplet akkor ismét. A lapzárta mint egyetlen, konkrét időpont csak elméletben létezik, nagyjából két héttel a lap megjelenése előtt. A hirdetések leadási határideje még nagyjából működni szokott (hála a hirdetésszervező, oppardon médiaértékesítő részleg remek helytállásának). Utána jön a dolog szerkesztőségi része, és gondolom, kitaláljátok, ilyenkor szokott kissé felborulni a papírforma. A szerkesztők nagyjából kiismerték már, melyik cikkírónak mit kell mondaniuk, hogy kb. időben megérkezzen tőle az anyag. Utána jön a rohamtempós rész, megszerkesztés, korrektúra, desing és tördelés, jóformán néhány óra alatt. Itt érkeztünk el az ominózus lapzártához, amit rendre felrúg néhány utolsó pillanatban beeső, kihagyhatatlan cím, esemény avagy rendezvény. Mikor azok is a helyükre kerülnek, megérkezik az utolsó néhány, „kissé" késve leadott irомány a szerzőktől (akiket akkorra már behajtó cégek masszív testfelépítésű munkatársai keresnek fel otthonukban, és kérnek meg szépen a határidők betartására, amit – pusztán a nyomaték kedvéért – néhány erőteljes roppanó hang kíséretében tudatosítanak is a delikvenssel [aki az eset után többnyire hosszabb-rövidebb pihenőre távozik a gárdából] [észrevettétek, hogy Nightbagoly és Flatline is mostanában kevesebbet ír? Náluk is kint jártak a kollégák nemrég, hehe]). Ja és ha mindez megvan, az újság 98%-a készen várja a nyomdába küldést, akkor – szigorúan csak akkor – tőlem is bepottyan a levrov Bate postaládájába. (Kell-e mondanom, hogy mennyire szeret ilyenkor? – *Majd írok egyszer erről egy dalt... – Bate*) **(Kérdés 2: Mit gondoltok, mi az oka annak, hogy ilyen későn adom le a levrovot? a) fejlesztem a karaktereimet b) hajtom a csajokat c) éjjel-nappal tanulnom kell d) rendszeresen elrabolnak az ufók és csak lapzárta előtt egy nappal engednek el) Hogy mi alapján döntöm el, melyik levél kerüljön be? Hááát, nem tudok általános tanáccsal szolgálni, mindig a pillanat hevében, az éppen aktuális hangulatomnak megfelelően választok. Persze ha érdekes témájú, esetleg szórakoztató az adott levél, azért nagyságrendekkel esélyesebb a bekerülésre (nocsak, mégis sikerült mondanom valami általánosat).**

HÓROS ÁLLAPOT

Ahoj Zak testvér! (és kornnéni)
Fogalmam nincs melyik számban, de olvastam a WoW kórról dolgokat, hogy lehet leszokni róla... Hát basszus jómagam fél óra CS:S és STALKER után már téptam a hajam mert mikor kinyírtak, akkor spirit healer sehol nem volt... Egyszerűen nem MEGY!! Ötleteket adjatok hogy hagyjak fel ezen tevékenységemmel, mert megőrjítek mindenkit vele!!
(Magamat már korábban is sikerült...)
Hűségességes olvasótok ÉS előfizetőtök:
EaSyLoVeR

Ui.: Mikkor tervezitek a Doom3-at? GUN lesz egyáltalán?! Tőlem aztán jöhet karácsonyra is csak már majd be GUN-ozok... Az talán leszoktat a WoW-ról, egy időre...**(A GUN-hoz kapcsolódó terveinket egyelőre még nem adtuk fel, amint lesz valami, megosztom veletek)**

Törődj bele! Szinte eltéphetetlen a kötelék, majdhogynem végérvényes a függőség, amit okoz. Bár ebben a témában nem én vagyok az illetékes, hiszen korábban a Sasa, mostanában meg a Grath az, aki csodával határos módon – ugyan hosszas szenvedések árán – lemászott az anyagról. Vagy kérjük ki inkább Chris véleményét? Szavazásról jut eszembe: annyira vicces, amikor látom a Juszt Lászlót, amint a tévé ügyvédje e-mail címét próbálja beolvasni, és rendszeresen a *„teve ügyvédje"* szavakat mondja (pulpituson a dromedár). Egyébként nem bántjuk Juszt urat, hiszen ő volt az, aki anno eddig példa nélküli módon, egyedüliként szembeszállt mindannyiunk kedvenc Frei „csakmost-csakitt-csakönöknek" Tamásával.

Rövidke Levrovunk ezzel véget is ért, hogy helyet adhassunk egy kis Guru Camp beszámolónak. Nyakleprát ne küldjetek, ígérem, legközelebb megint termetesebb kiadással jelentketünk!

Addig is: írjatok!
Zak (levrov@pcguru.hu)

Guru Camp 2007 summer

Néhány év kihagyással éledt újra egy régi hagyomány, és augusztus 18-án, szombaton végre kezdetét vette a Guru Tábor, ahová megközelítőleg ötven lelkes olvasó érkezett, hogy együtt, a szerkesztőkkel kiegészítve eltöltsenek egy – remélhetőleg – felejthetetlen hetet. Sajnos a Guru-csapat programja augusztusra eléggé összesűrűsödött, így a konzolok nyüstöléséből állt, hamar össze lettek állítva a csapatok, hogy az elkövetkezendő hét napban Little Italy, Brooklyn, Bronx és ChinaTown lakói "összemérhessék" az erejüket. Estefelé egy jó tábortűzre sor került, minek keretében igyekeztünk válaszolni a felmerülő kérdésekre. A hangulat remek volt, reméljük, hogy a jövőben még számos hasonló pillanatban lehet részünk. Mint valami harmadrangú horrorfilmben. Persze végül nem jött se Freddy, se Jason, de még egy sikoly maszkos ürge sem, ellenben újból jött a jég, ezúttal diónyi és öklömnyi méretekben. Komolyan mondom, én huszonhat év alatt ilyet korábban nem pipáltam.

lapleadás és a lipcsei Games Convention miatt nem mindenki tudott végig részt venni a programon. Darths, Sasa, Joc és jómagam (Bate) már szombaton lecuccoltunk Balatonalmádiba, hogy hétfőig együtt lehessünk a tábor többi lakójával (Grath szombaton ugrott le közénk és Chris is ezen a napon foglalta el az egyik szobát a gépével). A hazai közlekedés viszontagságai miatt a lejutás nem volt zökkenőmentes, de az M7-es dugói nem vették el senki kedvét. Érkezés után szinte azonnal ki lettek osztva a szobák, gyorsan bevackoltunk és alig ocsúdtunk fel, meg is érkeztek a tábor életének központi elemei, az Xbox 360-ok, olyan játékokkal kiegészítve, mint a Gears of War, a Nedd for Speed Carbon, a NHL, a Forza vagy a nagy közönségkedvenc : a Guitar Hero. Ez utóbbi nagy küzdelmek befogadója lett, számos lelkes - képzeletbeli - rocksztár mérte össze az erejét, miközben körülöttük a közönség is jól szórakozott. A program persze nem csak a Bár csak három napot tudtunk lent tölteni, ezen idő alatt is sikerült felejthetetlen élményeket szerezni. Ilyen volt a sok-sok Guitar Hero meccs, amit együtt vívtunk, kezdetben easy fokozaton nyomva, aztán együttesen áttérve az olykor követhetetlen medium, hard és expert szintekre. A másik meghatározó momentum a számháború volt, melynek második körébe már én is beszálltam, és valami eszméletlen nagy móka volt, miközben a tábor területét keresztül-kasul szelve igyekeztem megpattani tíz vérszomjas "ellenfél" elől. Természetesen hamar ki lettem lőve, de becsületemre legyen mondva, azért pár emberkét nekem is sikerült leszednem. A harmadik élmény legalább annyira kellemetlen volt, mint amennyire emlékezetes. Hétfőn ugyanis egyik percről a másikra leszakadt az ég. A megállíthatatlanul szakadó eső persze csak a kezdet volt, hamarosan megérkezett a jég, s ennek hatására úgy lehűlt a levegő, hogy a föld gőzölögni kezdett, és az orrunkig is alig láttunk.

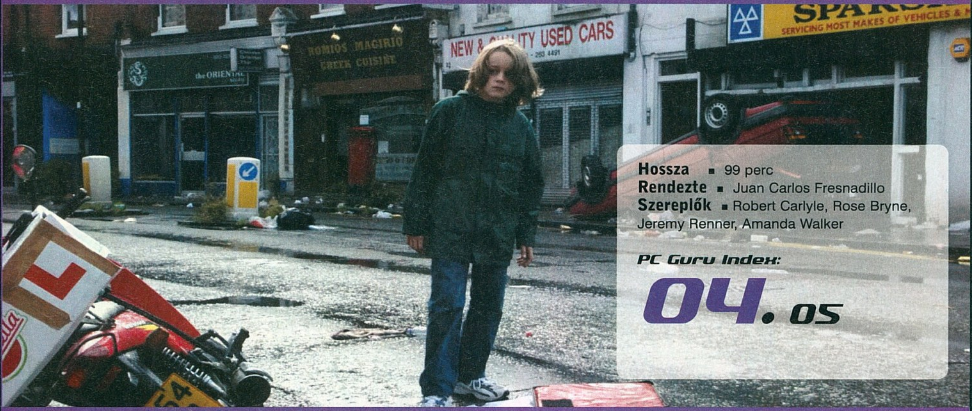
Aki kíváncsi rá, mi minden történt még a Guru Camp hét napja alatt, az mindenképpen látogasson el a PGO-ra, ahol számtalan fotót és élménybeszámolót találhat a galériákban és a fórum ide vágó topikjában.

Túlzás lenne azt állítani, hogy minden tökéletesre sikerült, de jó tanulópénz volt ez az egész csapatnak, s ígérjük, jövőre, mikor megrendezésre kerül a következő tábor, már tudni fogjuk, hogy mire kell nagyobb figyelmet fordítani egy ennél is emlékezetesebb Guru tábor érdekében!

online. PC GURU.hu
Tartozz Te is a már közel
20 000 tagot számláló online
guru közösséghez és
vitass meg mindent a PC Guru
szerkesztői csapatával és a közösség fórumozó guruival.
Látogass el a www.pcguru.hu weboldalra!
20 000 tag
90 000 hozzászólás
900 galéria
21 000 kép
MS-Paint rajzverseny 2007 nyereményjáték
több száz online elolvasható játékteszt
friss hírek minden nap
új rovatok: végigjátszások, képregények

28 héttel később

írta · Bate



Hossza ▪ 99 perc
Rendezte ▪ Juan Carlos Fresnadillo
Szereplők ▪ Robert Carlyle, Rose Bryne, Jeremy Renner, Amanda Walker

PC Guru Index: 04.05

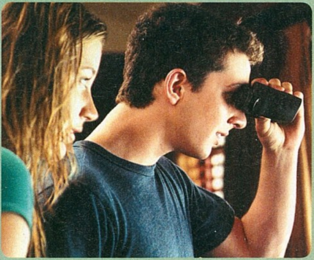
Biztos sokan emlékszünk még a 28 nappal később című mozira, arra a zombifilmre, ami nem nyújtott semmi újat a műfajában, de a színészi játéknak és a rendezésnek köszönhetően mégis kitűnt a tucatalkotások közül. A siker nem is maradt el, így nem meglepő, hogy elkészült a folytatás, amely ezúttal huszonnyolc héttel a vírus elterjedését követően veszi fel a fonalat. Az amerikai hadsereg megtisztította Nagy-Britanniát, az utolsó fertőzött is eltűnt Angliából. Megkezdődik hát a visszatelepítés, újra emberekkel töltik fel a kihalt városokat. Nem horrorról beszélnénk persze, ha nem ütne be valami gikszer: a furcsa zombivírus ismét előkerül és Londonban másodszor is elszabadul a pokol. Ami még mindig lenyűgöző, az a kihalt brit főváros látványa: ezeket a képeket látva valahogy érzi az ember, igen, ilyen lehet a világvége: nyomasztó és csontig hatolóan félelmetes. De nem csak a hangulat van rendben, hiába húztuk a szánkat a bemutatót látva, el kell ismerni, a zombis őrület másodjára is képes kielégíteni az igényeket. Nem jut el ugyan azokba a mélységekbe, mint elődje, de a feszültség és a látvány ezúttal is a helyén van, és az igazi borzongáshoz bizony hatalmas mozis vászon kell. A nyár vége tehát jófajta filmekkel kecsegteti az embert, aki szereti az ügyesen összerekott horrorokat annak kár lenne kihagynia ezt a folytatást. Aztán ki tudja, talán még arra is kíváncsiak leszünk, hogy mi történhet huszonnyolc hónappal később…

Összegzés: Nem lesz belőle klasszikus, mint az első részből, de egyszer mindenképpen érdemes benevezni rá.

DISTURBIA

Hollywood sosem az eredetiségéről volt híres, de néha napján sikerül úgy hozzányúlni a klasszikusokhoz, hogy azokat megfelelő módon emelik át a jelenbe. Így történt ez a Disturbia esetében is, ami legkönyebben Hitchcock Hátsó ablakának tinikre szabott újrájaként definiálható. D. J. Caruso filmjében a Transformersből ismerté vált Shia LeBeouf kalandjait követhetjük nyomon: egy apját elvesztő srácot alakít, aki kiborulván a targédiától némi balhéba keveredik és emiatt háziőrizetbe kerül. Anyu letiltja az Xbox Live-ról, még az iTunes-ról is, így szabadidejében nem marad más, mint a szomszédokat fürkészni. Ami kezdetben tinifilmnek indul (feltűnik egy csini szomszédlány), az később átcsap jófajta thillerbe, hiszen hősünk egy este furcsa dolgokat figyel meg látcsövével: gyanakodni kezd, hogy a szomszédjuk bizony gyilkosságba keveredett. Itt indulnak a bonyodalmak, hiszen a dolgot bizonyítani kell, és a jófej baráttal kiegészülő kis csapat nekilát, hogy felderítse a rejtélyt. Bár első hallásra a film nem tűnik túl ütősnek, ennek ellenére működik: a mozi vicces, amikor viccesnek kell lennie, a tinifeeling a helyén van, és mikor komolyra fordulnak a dolgok, akkor bizony megváltozik az atmoszféra és izgulni kezdünk a kukkoló tinédzserekért. Nem egy Oscar-díjra érdemes alkotással van dolgunk, de a nyár végére éppen megfelelő kikapcsolódás. Valamivel több, mint másfél óra jól összerakott mozi, a sok selejt után pont ránkfér az ilyesfajta szórakozás.

Összegzés: Nem egy komoly film, de egy adag kólával és egy liter popcornnal éppen azt nyújtja, amire egy nyári délutánon szükségünk lehet.



Hossza ▪ 104 perc
Rendezte ▪ D. J. Caruso
Szereplők ▪ Shia LeBeouf, Sarah Roemer, Carrie-Anne Moss, David Morse, Aaron Yoo

PC Guru Index: 04.05

VADIDEGEN

Rowena Pricenak (Halle Berry) barátnője új, nagyhatalmú barátról számol be, majd néhány nappal a beszélgetést ...vetően holtan találják. Rowena a történet álta... ismert darabkáinak fény...en gyanakodni kezd, és ...atározza, hogy kideríti, ... is történt valójában. ...mélete szerint a nagy...talmú barát, a sikeres ...klámszakember, Harrison ...l (Bruce Willis) áll a hir...en haláleset hátterében, ...hogy erről megbizonyo...djon, elhelyezkedik a férfi ...génél és még egy titkos ...aten is felveszi a kapcso...ot az újdonsült főnökkel. ...két fél között megkezdő...k a macska-egér játék, ...ahogy a riporternő és ...dozata" egyre mélyebb... merülnek a furcsa viszonyban, úgy lesz ...indenki számára (nézőnek és szereplőnek ...gyaránt) mindinkább világosabb, hogy semmi nem az, aminek elsőre hinni lehetett. Maga a film nem egy kiemelkedő alkotás, de egyszer érdemes megnézni, a színészi játékra és a történetben fellelhető csavarokra nem lehet panasz, a rendező megfelelően ügyeskedett a rendelkezésére álló forgatókönyvvel és a színészekkel. Ezzel szemben a DVD kiadás már nem nagyon illethető dicsérő szavakkal, lévén egyetlen extra, egy Virtuális életek - Így készült a Vadidegen videó került fel az egész korongra. Egy werkfilm és ezzel ki is szúrták a szemünket. Ami ennél is durvább, a film érkezik Blu-Ray lemezen is, ám hiába a több gigabájtnyi tárkapacitás, a lehetőség a megannyi kiegészítésre, erre a változatra sem érkezik komolyabb tartalom, meg kell elégednünk a kitűnő kép és hangminőséggel. Az ember azt hinné, hogy a kiadók tanultak a DVD gyermekkorából, és az új médiumot hihetetlen tartalommal vezetik majd be, hogy az emberek érezzék, megéri váltani, erre ismét elkövetik a kezdeti hibákat, szegényes kiadásokat kapunk, amin a filmen kívül alig kap bármi más helyet. Ki érti ezt?

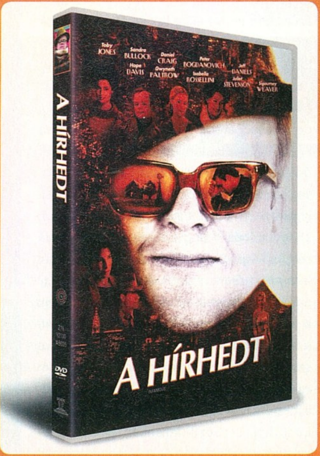
1 lemez
Rendező ▪ James Foley
Szereplők ▪ Halle Berry, Bruce Willis, Giovanni Ribisi
Hang ▪ magyar, angol, cseh, lengyel, török (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ Magyar, angol, arab, bolgár, horvét, cseh, észt, hindi, izlandi, litván, lengyel, roman, szerb, szlovén, török
DVD Start ▪ Szeptember 4.

PC Guru index:

02.05

A hírhedt

Remélhetőleg sokan látták olvasóink közül a Capote című alkotást a tavalyi év elején, a filmet, ami a zseniális író, ...ruman Capote életének egy meghatározó szaszát, a Hidegvérrel című regény előtörténetét ...s elkészültét mutatta be. Ha az a mozi tetszett, ...kkor mindenképpen érdemes benevezni a ...írhedt című filmre is. Bár a történet nagy vona...kban ugyanaz, mint a már emlegetett tavalyi ...ozi esetében, mégis valamivel többet kapunk, ...vén ezúttal olyan részletek is előkerülnek, ...melyek ezidáig rejtve voltak a nagyobb közön...ég számára. A Hírhedt képsorait nézve újabb ...rdekes titkok kerülnek elő a világhíres regény ...születése kapcsán. A főszerepben Toby Jones ...rillírozik, és mellette olyan sztárok tűnnek még ...el a színen, mint Sandra Bullock, Daniel Craig, ...eff Daniels, Peter Bogdanovich vagy a mos...anában keveset szereplő Sigourney Weaver. ...ki tehát ismét szívesen elmerülne a furcsa író ...letében és munkássága legjobb kötetének ...átterében, az ezúttal is megtalálhatja a szá...mításait. Nem úgy, mint azok a vásárlók, akik a ...ilmek mellett nagy hangsúlyt fektetnek az adott ...emez extra tartalmaira is. Akárcsak a Vadidegen ...esetében, itt sem találunk szinte semmit, hiszen manapság egy eredeti előzetes semmiképp nem tekinthető komoly felhozatalnak. Sehol egy dokumentumfilm, egy interjú, színfalak mögé kalauzoló érdekesség, de még egy árva így készült werkfilm sem került fel a korongra, pedig ez a téma könyörög az igéretes felhozatalért. Mégsincs semmi, s szomorúan kell megjegyeznünk, hogy a lemez odáig süllyed, hogy még a magyar hang is csak stereo módban került fel, így aki a hangrendszert akarja megdolgoztatni, annak be kell érnie az angol (vagy, ha abban jártas, a lengyel) nyelvvel. Aki tehát nem elégszik meg egy egyébként kiváló alkotással, hanem szereti, ha a korongon más egyéb is helyet kap, az jobb, ha messzire elkerüli ezt a kiadást, ugyanis kézbe véve csak hatalmas csalódás lehet a vége.



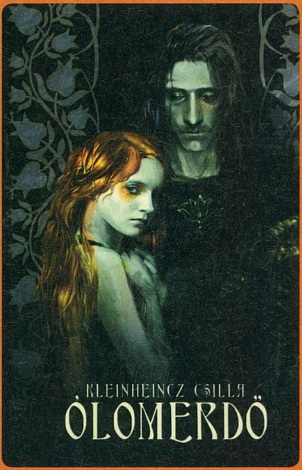
1 lemez
Rendező ▪ Douglas McGrath
Szereplők ▪ Toby Jones, Sandra Bullock, Daniel Craig, Jeff Daniels, Peter Bogdanovich
Hang ▪ magyar (stereo), angol, lengyel (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ magyar, angol, lengyel
DVD Start ▪ Szeptember 11.

PC Guru index:

02.05

KLEINHEINCZ CSILLA

Ólomerdő

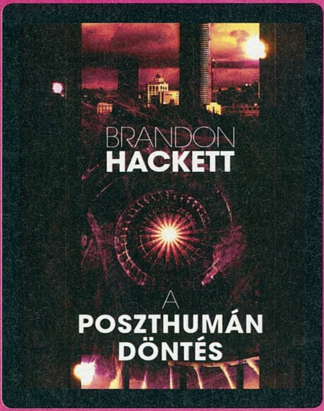


A Delta Műhely sorozat újabb darabjában Kleinheincz Csilla mutatja meg nekünk tehetségét egy valósággal házasított fantasy képében. „A gyerekeknek, akik voltunk; a felnőtteknek akik lettünk" – szól az ajánlás, mielőtt nekivágnánk a regénynek, s bizony ez a mondat tökéletesen leképezi az egész regény lényegét. Az Ólomerdő ugyanis nem a megszokott tündérmese, visszájára fordított történet, amiben bizony semmi nem az, aminek a gyerekágy mellett mesélték. Tündérek, lovagok világa tárul fel előttünk, de nem a megszokott, fekete-fehér formában, sokkal inkább a nem túl rózsás igazságra koncentrálva. Főhősünk, Emese szeme előtt – s ezáltal előttünk – megelevenedik egy csupán hallomásból ismert világ, ám igaz arcát, nem a mesék habkönnyű, vidám változatát mutatva. Ilyen a gyors, könyörtelen felnőtté válás, mikor kiderül, hogy semmi nem az, aminek korábban hittük. Az Ólomerdő tehát nem a szokványos fantasy regények táborát népesíti, éppen ezért értékes darabja a hazai kiadásoknak, érdemes az olvasására, s a végét elérve bennünk is felmerülhet a kérdés: mi történt aztán? Csak remélhetjük, hogy a válaszra nem kell majd hét évet várnunk…

Delta Vision
PC Guru Index:
05.05

BRANDON HACKETT

A poszthumán döntés



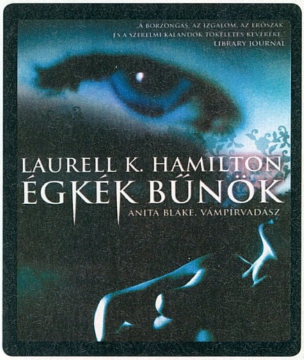
Brandon Hackett neve sokaknak ismerősen csenghet, hiszen annak idején, a Cherubion science-fiction sorozatának számtalan kötetét gazdagították az írásai. Legújabb regénye már a Delta Műhely sorozat keretén belül jelent meg, címe: A poszthumán döntés. A tudományos fantasztikum műfaján belül helyet foglaló regény a XXIII. századba repíti az olvasót, egy olyan korba, mikor az emberek számára a csillagok már karnyújtásnyira vannak, számos rendszer számos lakható bolygója rejti a földi civilizáció kolóniáit. Természetesen egy ilyen volumenű regénynek alapköve a háború, amely az anyabolygón robban ki és milliókat késztet menekülésre. S miközben bevándorlók özönlenek a kolonizált bolygókra, a háttérben felsejlik valami, ami nem lehet más, csak egy, az embertől eltérő intelligencia. Hackett regénye biztonsági pályán mozog, ismerős alapokra építi fel, ám ez nem csorbítja az egyébként olvasmányos kötet színvonalát. Aki eddig szívesen olvasta a civilben a Markovics Botond néven tevékenykedő író sorait, az A Poszthumán döntésben sem fog csalódni.

Delta Vision
PC Guru Index:
04.05

LAURELL K. HAMILTON

Égkék bűnök

Anita Blake, a vámpírvadász visszatért, immáron tizenegyedik alkalommal. Az első kötetekben megismert hősnő azonban már a múlté: hol vannak már azok az idők, mikor Anita minden vérszívó legfőbb ellenfele volt. Mostanra a vámpírúr Jean-Calude szeretője, s maga is küzd az állandó éhséggel, s nem csak a vámpírok, de a vérleopárdok vágyával is. Van azonban ennél nagyobb gond is, hiszen a vámpírúr ősöreg leszármazottja követet küld St. Louisba, s ezzel egy háború előjelei sejlenek fel. Izgalomban tehát ezúttal sincs hiány, ám ahogy a hősnő, úgy a regény színvonala sem a régi. Sajnos ezen a téren is sötét fellegek gyülekeznek, lévén a kötet elmegy egy olyan irányba, ahol fontosabbnak tűnik a túlfűtött érzelmek bemutatása, mintsem a cselekmény továbbgördítése. Persze a sorozat szerelmeseit ez nyilvánvalóan nem zavarja annyira, a kevésbé elszánt olvasók azonban már visszahőkölhetnek az egyes fordulatoknál. Ebből fakadóan ajánlani csak az elkötelezetteknek tudjuk, ezen szakasznál elkezdeni már úgyis reménytelen…



Agave Könyvek
PC Guru Index:
03.05

INTERPOL
Our Love to Admire

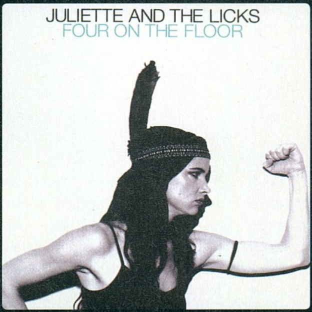
Nem csak azért jó, hogy néha meghívják a szerkesztőség tagjait egy-egy külföldi bemutatóra, mert így számos játékról a leghamarabb értesülhetünk, hanem azért is, mert így esetleg lehetőség nyílik olyan előadók felfedezésére, akikre itthon kevéssé (vagy egyáltalán nem) lenne lehetőség. Így történt ez Sasa legújabb hollandiai útján is, lévén nem csak Halo 3 élményekkel (lásd 34-35. oldal), de mellé néhány ígéretes lemezzel tért haza, s e havi ajánlónkban ezekből szemezgetünk. Elsőként itt az Interpol második albuma, az Our Love to Admire, amely az elsőnél is gördülékenyebb módon viszi tovább a new wave-hangzást. Az amerikai banda új korongján minden a helyén van, bár elsőre úgy tűnhet, hogy az énekes Paul Banks a R.E.M. frontember Michael Stipe hangikertestvére, ezen az élményen hamar túltesszük magunkat és rájövünk, hogy bár az album sokat merít a nagy elődöktől (Cure, U2, R.E.M.), önmagában is bőven megállja a helyét, és könnyedén a lejátszónk legfelkapottabb lemezévé válhat.

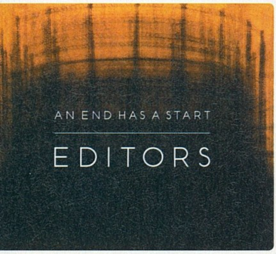
PC Guru Index: 05 . 05

JULIETTE AND THE LICKS
Four on the Floor

Juliette Lewis neve sokaknak ismerősen csenghet, de egész biztosan a mozi világából (Született Gyilkosok, Kalifornia, stb) és nem a zenei forgatagból. Pedig a hölgyeménynek saját együttese van, már 2003 óta, s ahogy az első albumuk turnéjának keretében megjárták a Szigetet, úgy idén is a Nagyszínpad vendégei lesznek (jelen sorok olvasásakor mindez már múltidő). Na de ne szaladjunk el ennyire, lássuk mit kínál nekünk az új lemez. Bár az anyag elsőre rövidkének hathat (mindössze 33 percnyi zene), azért a tíz szerzemény elég komoly hangulatot képes varázsolni a kis szobákba és a több ezres tömegekbe egyaránt. A számok nagyrésze dögös és dühös, Juliette Lewis előadásmódja pedig sajátos szexi hatással ruházza fel az albumot. Mindezt csak tetézi a Foo Fighters dobosának közreműködése, egészen a profi kategóriáig emelve a lemezt. Aki tehát nyitott az újdonságokra, az semmiképp ne hagyja ki ezt az albumot felüdülés lesz a megannyi divatzene közepette.

PC Guru Index: 04 . 05





EDITORS
An End Has A Start

Ha a fentebb tárgyalt Interpol elnyerte a tetszésünket, akkor semmiképp ne hagyjuk ki az Editors nevű formáció An End Has A Start című lemezét, ami kísérteties hasonlóságokat mutat a fentebb tárgyalt albummal. De nem csak minőségben, ha ugyanis a hangzásvilág is hasonlatosnak tűnik, az sem a véletlen műve, lévén a két csapat ugyanabban a stílusban igyekszik babérokat szerezni (tegyük hozzá: sikerrel). Talán az európai gyökerek teszik, de az angol illetőségű Editors valahogy mégis jobban az ember füléhez tapad, és ha választanunk kellene a két együttes között, akkor mindenképpen jelen cikkünk tárgya lenne a nyerő, hiszen a lemez már első hallásra magával ragadja a hallgatót. Túlzás nélkül állítható, hogy az albumon gyenge szerzemény nem kapott helyet, végig kiemelkedő teljesítménynek lehetünk tanúi, legyen szó zseniális gitárfutamokkal feldobott dalokról, vagy lassabb, melankolikusabb szerzeményekről. Az An End Has A Start véleményünk szerint az idei év legjobb lemeze, aki jó viszonyt ápol a britpoppal annak vétek lenne kihagynia.

PC Guru Index: 05 . 05

képregény

ISHIYAMA KEI

GRIMM-MESÉK MANGA

Delta Vision tovább bővítette képregény-kínálatát, méghozzá egy újabb Tokyopop mangával, amely érdekes darabja a hazai felhozatalnak, hiszen európai gyökerekhez nyúl, a Grimm testvérek legismertebb meséit dolgozza át fekete-fehér képregényre. Ám a kötet nem elégszik meg a rajzos formába való átültetéssel, hanem kicsit meg is bolygatja a történetek eredeti menetét, így régi, de mégis új kalandok zajlanak a szemünk előtt. Piroska és a farkas, Jancsi és Juliska, Rapunzel és mások meséi elevenednek meg autentikus manga formájában, hátulról-előre, meglehetősen rafinált panelszerkezettel, így olvasó legyen a talpán aki kapásból átlátja az előtte zajló cselekményt. A rajzok, bár első ránézésre kaotikusan helyezkednek el az oldalon, gyönyörűek, az ember szívesen pörgeti át újból és újból a kis könyvet, csak a grafika miatt. Újabb fejezettel bővül hát a hazai kiadások sora, méghozzá egy igen igényes és szórakoztató kiadvány által. A Grimm-mesék alapvetően a manga szerelmeseinek szól, így a műfaj rajongói számára mindenképpen ideális vétel, ám a kevésbé megszállottak is örömüket lelhetik benne.

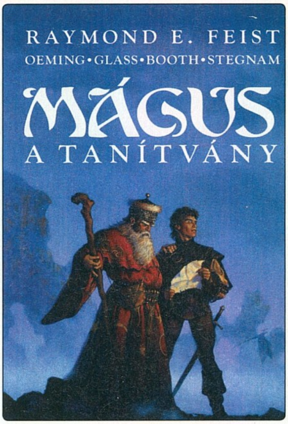
Delta Vision
PC Guru Index:
05.05

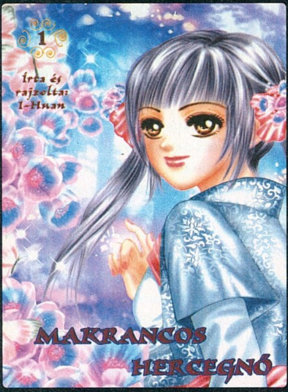
RAYMOND E. FEIST

MÁGUS - A TANÍTVÁNY

A hazai képregényes tortából egyre nagyobb szeletet kihasító Delta Vision visszatért kicsit az alapokhoz, és a Kóbor Lovaghoz hasonló fantasy kalanddal örvendezteti az erre fogékony rajongókat. A képregény elődjéhez igazodva színes, szagos (Tényleg! Az a jófajta festékillat!), igényes kiadvány és egy meglehetősen népszerű szerző, Raymond E. Feist regényének képregényfeldolgozását tartalmazza. A cselekmény két ábrándozó fiatal sorsát meséli el: egyikük Tomas, aki katonának tanul, míg barátja Pug, aki egy varázsló tanoncaként igyekszik feledésbe sosem merülő hírnevet szerezni. Vágyaik kezdetben lehetetlennek tűnnek, aztán a közelgő háború fenekestül felborítja életüket, új utakra terelve sorsukat. A tanítvány – akárcsak a Kóbor Lovag – kissé plasztikus amerikai stílusban kerül elénk, és ezt tovább erősíti a csillogó oldalfelület, ám így is egy kiváló képregényt köszönthetünk személyében, amely kihagyhatatlan darab minden, a fantasy iránt rajongó és a képregényeket is kedvelő olvasónk számára.

Delta Vision
PC Guru Index:
04.05





I-HUAN

MAKRANCOS HERCEGNŐ

Harmadik ajánlónk újfent egy manga, szintén a Delta Vision istállójából, a maga nemében teljesen egyedi darab, lévén ez a kiadvány tökéletes példája annak, amit mi Grath-el egyszerűen csak „rózsaszínnek" nevezünk. Képregényrajongóként szinte mindenre vevők vagyunk, a kifejezetten a lányoknak készült kiadványok sem riasztanak el, azonban a Makrancos hercegnő olyannyira a gyengébbik nem igényeit igyekszik kielégíteni, hogy azt a férfigyomor már nehezen bírja. Már a történet is a középkori japán történetébe plántált tündérmese, reménytelen szerelemmel és elveszett hercegnővel, s túlzás nélkül állíthatjuk, hogy ez minden lánymangák véglete. Férfiember számára túlságosan nyúlós, túlságosan lassú, érzelmi szála monoton, és ha még úgy is gondolnánk, hogy a rajz majd feledteti mindezt, bizony csalódnunk kell, ugyanis a lehető legegysíkúbb grafikával van dolgunk, hagyományos elrendezésben, mindenféle rajzolt bravúr nélkül. Ebből fakadóan csakis lányoknak tudjuk ajánlani, fiúk csak akkor vegyék a kezükbe, ha valamilyen hölgyismerőst akarnak megajándékozni vele.

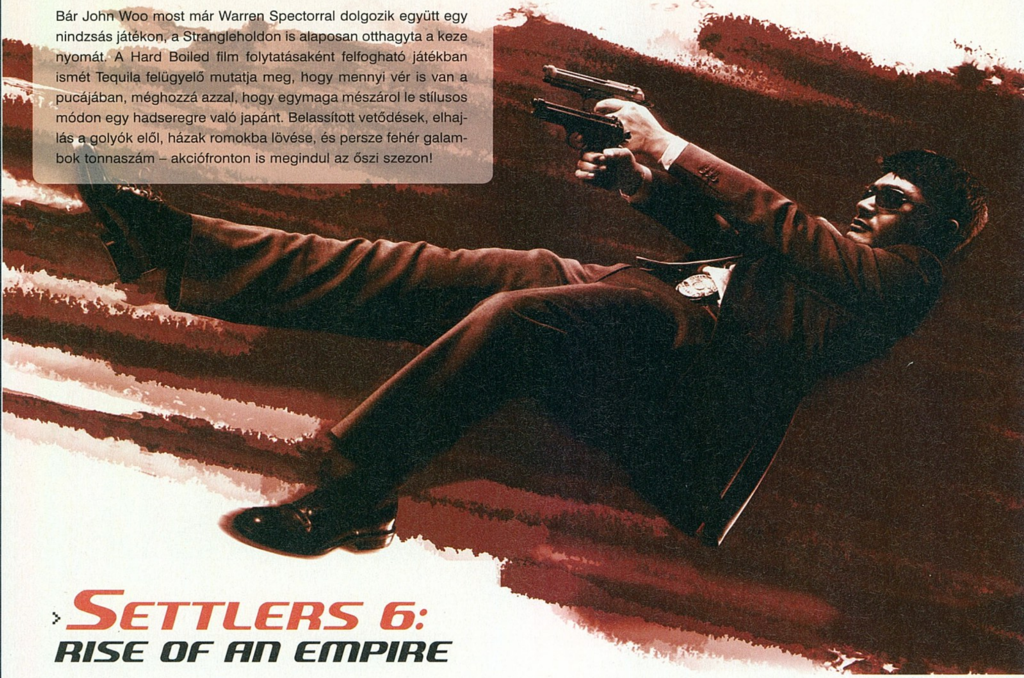
Delta Vision
PC Guru Index:
03.05

ÁT A SIVATAGON

Ehavi játékunk ismét egy táblás stratégia, amely lehetőséget ad a taktikázásra és egymás kicselezésére. A középpontban egy sivatag áll, amelyet a játékosoknak kell benépesíteni karavánokkal olyan módon, hogy a kis – öt különböző színű – tevékből álló „hálózatunkkal" minél több pontot gyűjtsünk össze. A játékba 2-5 fő vághat bele, és amennyiben csak ketten lennénk egy partyhoz, úgy a játékterület egy bizonyos része inaktívvá válik, ugyanis a túl sok mező okán a játék elvesztené a lényegét, a területszerzést és az ebből adódó kihívást. Kezdésként mindenki választ magának egy színt, és körökre osztva felhelyez a pályára öt-öt karavánvezetőt. Ezeknek a kezdő figuráknak fontos szerep jut, hiszen innen indulnak majd ki a sivatagon átívelő „kígyók", tehát oda kell figyelnünk, hogy az ellenfél hova rakja le a saját vezetőit, ennek fényében kell helyezgetni a saját figuráinkat (természetesen nincs lehetőség közvetlenül a pontot adó területek mellé helyezni a bábukat, ám kis gyakorlással ügyes taktikákat sajátíthatunk el). Mikor minden játékosnak felkerül a kezdő „paklija" a táblára, akkor a legfiatalabb játékos elkezdheti kiépíteni az első karavánját. A játék végig körökre osztott, így az óramutató járásával megegyezően haladunk és mindenkinek minden körben két bábu lehelyezésére van lehetősége. Az igazi stratégia ilyenkor kezdődik, hiszen az a lényeg, hogy a tábla felállításakor a játékterre felkerült oázisokat elérjük, és minél több, a pályán elhelyezkedő vízlelőhelyet gyűjtsünk össze. Ezek mind-mind pontot érnek, amelyek a végső „elszámolásnál" döntik el, hogy ki lett az adott party győztese. A játék folyamán azonban nem csak arra kell odafigyelnünk, hogy minél több oázist és vízlelőt gyűjtsünk be, hanem a karavánunk hosszára és az általa lezárt területre is érdemes összpontosítani, hiszen a végső összesítésben ezek is sokat nyomnak a latban. Mivel ugyanazon színnel több játékos is „húzhat" karavánt, az adott szín leghosszabb változata fog nyerni, azonban arra oda kell figyelni, hogy két különböző karaván azonos színei nem kerülhetnek egymás mellé. Ha a tevéinkkel sikerül lezárnunk egy területet úgy, hogy a többi játékos már ne tudjon belépni a körbezárt mezőkre, akkor az összes, a tábla ezen lezárt részén szereplő vízlelő a mi pontjainkat gyarapítja, sőt, a végelszámolásnál az összes körbezárt mezőért egy-egy pontot kapunk. Egy játék akkor ér véget, ha egy adott színből az összes teve a pályára kerül. Ilyenkor összeszámolhatjuk a szerzett pontokat, kinevezzük a leghosszabb karavánokat, és elszámolunk a lezárt területekkel, a legtöbb begyűjtött pont adja majd ki a nyertest.

Stranglehold

Bár John Woo most már Warren Spectorral dolgozik együtt egy nindzsás játékon, a Strangleholdon is alaposan otthagyta a keze nyomát. A Hard Boiled film folytatásaként felfogható játékban ismét Tequila felügyelő mutatja meg, hogy mennyi vér is van a pucájában, méghozzá azzal, hogy egymaga mészárol le stílusos módon egy hadseregre való japánt. Belassított vetődések, elhajlás a golyók elől, házak romokba lövése, és persze fehér galambok tonnaszám – akciófronton is megindul az őszi szezon!



Settlers 6: Rise of an Empire

Lipcsében már egy majdnem teljesen kész verziót vehettünk szemügyre, és a gépigényt leszámítva bizony teljes elégedettséggel jöttünk ki a bemutatónak otthont adó kis szobából: a játék gyönyörű, összetett, és az utóbbi részekkel ellentétben megint van hangulata! A seregek, ostromok szerepe megint visszaszorult, így nyugodtan lehet koncentrálni a gazdaságra, az emberek boldoggá tételére, akár olyan újdonságokkal is, mint a kolbászfüstölő vagy a szappangyártó. Ráadásul a grafika valami alázóan gyönyörű – következő hónapban mindent megtudtok, hiszen a teszt mellett a

World in Conflict

Körülbelül 17 demó, előzetes- és bétaverzió legyűrése után végre kézzelfogható közelségbe került a World in Conflict teljes változata. Chris már alig várja, hogy WoW-ot félredobva belevesse magát az alternatív háborúba, hogy offline legyőzze az oroszokat, online meg bárkit, aki elég botor hozzá, hogy kiálljon ellene. Bár az RTS-ek mostanában nincsenek a legjobb formában, a WoC igazi nagyágyúnak ígérkezik.

A következő teljes játék: Project Snowblind

Az eredetileg Deus Ex-folytatásnak készülő Project Snowblind sokat változott a fejlesztés során: ennek során rengeteget veszített az RPG-mivoltából, és inkább a veszett akció felé billent el a mérleg nyelve; valahogy úgy, ahogy a Bioshock is sikerült. A rengeteg trükkös fegyver (a másodlagos lövések néha egészen extrémek, kedvencünk a célkövető golyózápor volt), a vezethető járművek, vagy éppen a különféle cyber-beültetések (láthatatlanság, időlassítás, elektromos vihar stb.), valamint az ezek mellé tervezett trükkös pályák igen intenzív játékmenetet eredményeztek, ami ráadásul multiplayerben is remekül működött!

Minimum gépigény: P3 1.5 GHz processzor, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.4 GB HDD

A következő PC Guru 2007. szeptember 28-án jelenik meg!

PROJECT:
SNOWBLIND
A KÖVETKEZŐ PC GURU SZEPTEMBER 28-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Civilization IV: Beyond the Sword / Loki / Ship Simulator 2008 / Transformers: The Game

Animációk: Age of Empires 3: The Asian Dynasties / Beowulf / Call of Duty 4 / Gears of War / Guild Wars: Eye of the North / Jericho / King's Bounty / Lost / Pro Evolution Soccer 2008 / Rage / Resident Evil 5 / Simcity Societies / Spider-man: Friend or Foe / Tabula Rasa / World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Javítások: Call of Juarez v1.1.0.0 / Company of Heroes v1.70-v1.71 / Genesis Rising v1.02-v1.044 / Loki v1.06 / Need for Speed: Carbon v1.4 / Overlord v1.2 / Supreme Commander v3254 / Two Worlds v1.4

Mozielőzetesek: 10,000 B.C. / Beowulf / Death Sentence / Dragon Wars / Resident Evil Extinction / Shoot'em Up / The Seeker

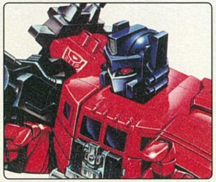
Shareware játékok: Azada / Bubble Shooter / Dream Chronicles / Emerald Tale / Hap Hazard / Ingenious / Mr. Robot / Mystery PI: The Lottery Ticket / Travelogue 360 Rome / Zenerchi

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Magyarítások / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Bioshock (3db) / Far Cry 2 / Halo 3 / Starcraft 2 / The Agency (2db) / Unreal Tournament 3 (2db) / Medal of Honor: Airborne (6db)

Turkáló: DivX 6.6 / K-Lite Codec Pack / MediaCoder 0.6.0.3798 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / QuickTime 7.1 / VirtualDub 1.7.2 és VirtualDub 1.7.2 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite 7.00.04.15 (WinXP és Vista) / BitDefender 8 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 e-a / AMD - Ati Catalyst 7.7 - WinXP / nVidia Forceware 162.18 - WinXP / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.01 / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.79 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.70 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Transformers
Demo



Pro Evo 2008
Videó

WoW Lich King
Videó

FIRE DEPARTMENT 3

no. 10

PCG Live Tv
Videó

PC GURU PODCAST
Rádióadás

no. 10
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD

PC GURU
LIVE
GURU
LIVE
GURU RÁDIÓADÁS
A DVD-N ÉS A
PCGURU.HU
WEBOLDALON
GURU LEGYEN VELED
BÁRHOL, BÁRMIKOR!

Készülékajánlatunk új számlás előfizetés vásárlása esetén 2007. szeptember 1-től az akciós készlet erejéig tart. THM: 33,25%. A részletfizetés lehetőségét a Credigen Bank Zrt. biztosítja a Pannon üzleteiben. A Credigen Bank a hitelbírálat jogát fenntartja. Ez a hirdetés nem minősül a bank részéről nyilvános tájékoztatónak és ajánlattételnek. A készülék csak Pannon SIM-kártyával használható. További részletek a hitelről és a készülék-ajánlatról a Pannon üzletekben. www.djuice.hu